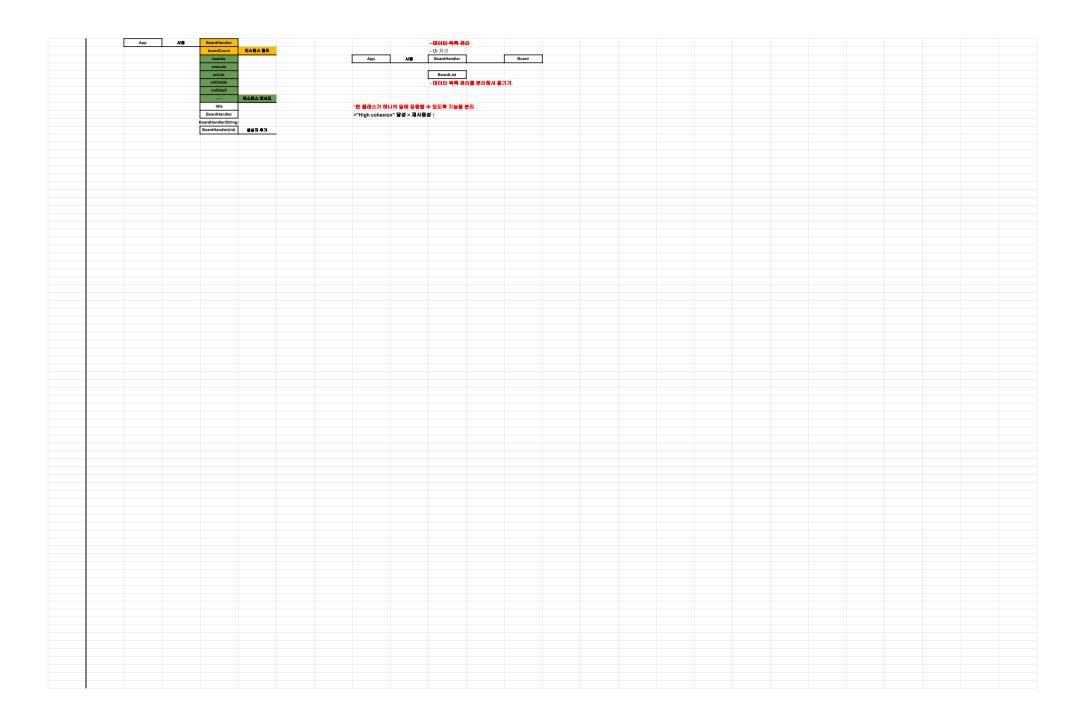
		static Board[] boards											
Арр		BoardHandler		Board									
		static Board[] boards											
		ReadingHandle	雪棚										
		static Board[] boards											
		VisitHandler	号 郑										
		static Board[] boards											
		NoticeHandler	복제										
*배열 크기 증가													
	100	200	300	<- 기존의 배열은 Gabage가 된다									
				크기를 50% 증가 : 기존 배열의 값 복사									
	100	200	300	<- gabage									
				크기를 50% 증가									
					e. n	gabage							
					,	J	크기를 50% 증가						
							1						
배열은 크기를 늘	의 스 어디												
메일은 그기를 들 새 배열을 만들어	를 구 없다. 기록 병원의 가운	FILMOTECL											
세 매일을 만들어	기준 메립의 당근	목사에 아랍다.											
gabage가 과다 성	5연되는 문제 활성												
기능 변경	BoardHandler												
버그발생	*processInput()		<- 배열 크기를 제	아동으로 증가시키도록 코드를 변경	한다.								
	ReadingHandler VisitHandler NoticeHandler												
	VisitHandler		<- BoardHandle	r 등 복사해서 만든 다른 클레스들!	로 변경한다.								
	NoticeHandler		*중복 코드의 문기										
			- 기능 변경& 배고	그 수정 시 해당 코드를 복사했던 모	든 쪽에도 변경&버그 수	수정해야 한다.							
			- 복사해간 코드	중에서 변경을 하지 않는 실수를 하	는 경우도 있을 수 있다.	h.							
복사해서 만든 모	른 코드에도 버그	가 있다.											
			>>>> 유지보수기	l 매우 어렵다.									
복사해서 만든 모	돈 코드에도 격용	해야 한다.											
고객사에 요구사	항에 맞춰 변경												
customizing													
기능 변경 / 삭제	/추가	system integration	in										
기존시스템과 연	2	(SI)											
(Legacy와 언동)													
기술부채													
Арр		b1.execute()	boardHandler의	인스턴스 주소									
			this.process~	1									
	BoardHandler		boardCount	hoards c hoardHandle	\ <u></u>								
	execute				etatic() 보피아오이셔	스턴스 변수만 heap에 저장됨							
	processList		boardCount	boards <- readingHand	Blor	근무근 ileapui 시앙함							
	processList		Domocount	<- readingHand	nei								
	processDetail		boardCount	hoarde - vietti									
			DOGRACOUNT	boards <- visitHandler									
				hands an area									
			boardCount	boards <- noticeHandl	er								
	하나의 코드를 기	시고 여러 개의 인	스턴스 변수를 사	공할 수 있음.									
		L	<u> </u>										
	생성자 : 인스턴스	느 사용하기 전에 위	구호한 값으로 설정	명하게 만드는 아주 특별한 메서드									
	생성자를 사용하	면 메서드를 실행!	할 때 필요한 값을	강제로 설정하게 만들 수 있다.									
 *011. 인스턴스 필드와 인스턴스 메	서도, 생성자 사용	- H	_		*012. 이스터스 문문	을 다루는 코드를 분리 : High	Cohesion	 					_



1									
l									

1									
1									
l									
l									
l									
l									

1									
l									

	1									
	1									
	l									
	l									
	l									
	l									
	l									
	l									

1										
1										
1										
1										
1										
1										
1										
1										
1										
1										
1										
1										

-									
-									