

~객체 생성 방법

✓기본 생성자
String s = new String();
파라미터~
String s2 = new String("Hello");

Class<?> classInfo = Class.forName("java.lang.String");

*참조소문법

String x1 = classInfo.newInstance();

deprecated ↑

@Deprcated = 해당 메서드를 쓰지말라

1. 생성자를 알아냈다

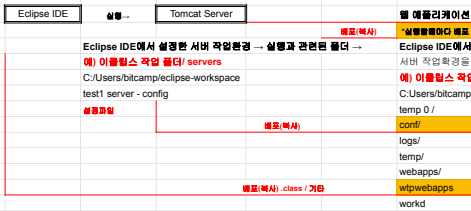
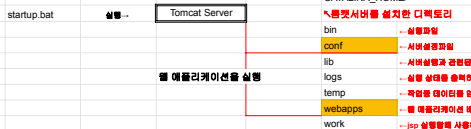
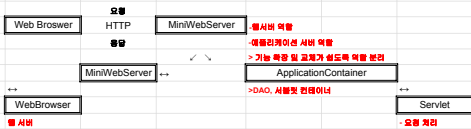
>Constructors<?> c =

classInfo.getConstructors()[0];

2. 생성자를 통해 인스턴스 생성
c.newInstance();

자바의 모든 클래스는 생성자가 있으면 파라미터가 없는 기본 생성자를 자동으로 만든다.

*os6 웹서버 기능과 애플리케이션 서버 기능 분리



애플리케이션을 웹서버에 배포할 수 있는 웹 애플리케이션을 제공한다.

build.gradle 변경

> id 'eclipse-wtp' 플러그인 추가 : 웹 애플리케이션 관련 파일을 추가로 생성한다.

> id 'war' 플러그인 추가 : .war 배포 파일을 생성한다.

lib - 의존하는 라이브러리파일

Web Browser

*java에서 만든 규칙

Web Browser

웹킷 내용 웹서버

웹킷 내용 애플리케이션 컨테이너

call

<<interface>>
Servlet

△
| -- --
|

<<concrete>>
WelcomeServlet

*웹 애플리케이션 개발에 필요한 자바 표준 웹 라이브러리를 프로젝트에 추가한다.

*WelcomeHandler 클래스를 자바 표준 웹 기술에 맞춰 변경한다.

자바 표준 기능으로 만든 것은 웹 애플리케이션 이론을 명시해야한다.

서블릿에서 설정해야함. - 인어

1. 웹 컨테이너 -> 웹서블릿으로 변경
res.setContentType("text/html; charset=UTF-8");
PrintWriter out = res.getWriter();

