

인터페이스 : 최종 사용자에게 필요한 서비스 만 제공하는 것이 최선

구현부 : 변경할 지라도 사용자는 자신의 코드를
변경하지 않아도 되게 한다.

사용자와 구현부 모두 인터페이스 사항을 준수하여야 한다.

클래스를 설계 할 때는 사용자의 관점에서 설계 한다.

인터페이스 는 사용자가 객체를 보는 방식을 표현 할 뿐이고
구현부야 말로 객체의 실질적인 작동부 이다.

결론

이번 장에서는 객체지향 방식으로 생각할 수 있는 세 가지 영역을 살펴보았다. 객체지향 사고 과정과 관련하여 확실히 논의거리로 삼을 만한 것들이 없다는 점을 기억하자. 객체지향 방식으로 일을 한다는 건 과학이라기보다는 예술에 가깝다. 객체지향적 사고를 설명하는 자신만의 방식을 생각해 보자.

3장 '그 밖의 객체지향 개념들'에서는 객체 수명주기(즉, 객체가 태어나서 살다가 죽음에 이르는 일)를 설명한다. 객체는 살아 있는 동안 다양한 상태로 전이될 수 있다. 예를 들어, `DataBaseReader` 객체는 데이터베이스가 열려 있을 때에는 한 상태에 머무르게 되고, 데이터베이스가 닫혀 있으면 다른 상태에 머무르게 된다. 이런 상태를 어떻게 표현할지는 클래스를 설계하기 나름이다.