패턴

부품끼리 인터페이스로 같은 자료형으로 묶기 위해

메소드 하나하나를 객체화 클래스화 인스턴트 구현으로 자료형같게 묶음

각 부품을 클래스 형식으로 만들어서 클래스의 인스턴트(객체)를 만든다

해당 부품(클래스)의 객체에서 매소드를 호출해서 사용

Sysout에 String이 들어오지않으면 String 형태로 바꿔줌

Ex)obj출력하면 주소나옴

toString()함수 = 객체의 주소

toString()오버라이드해서 많이 씀

14. API

메타데이터 폴더에 저장되서 적용