

# 익명 클래스

## 1. 익명 클래스란?

```
new 조상클래스이름() {  
    // 멤버 선언  
}  
  
또는  
  
new 구현인터페이스이름() {  
    // 멤버 선언  
}
```

- 이름이 없는 일회용 클래스. 정의와 생성을 동시에.

**[예제10-6]/ch10/InnerEx6.java**

```
class InnerEx6 {  
    Object iv = new Object(){ void method(){} }; // 익명클래스  
    static Object cv = new Object(){ void method(){} }; // 익명클래스  
  
    void myMethod() {  
        Object lv = new Object(){ void method(){} }; // 익명클래스  
    }  
}
```

## 2. 익명 클래스의 예제

콜백에 사용됨.

```
import java.awt.*;  
import java.awt.event.*;  
  
class InnerEx7{  
    public static void main(String[] args) {  
        Button b = new Button("Start");  
        b.addActionListener(new EventHandler());  
    }  
}  
  
class EventHandler implements ActionListener {  
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
        System.out.println("ActionEvent occurred!!!");  
    }  
}
```

- `EventHandler` 클래스를 정의하고 `Button`에 추가해줬다.

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

class InnerEx8 {
    public static void main(String[] args) {
        Button b = new Button("Start");
        b.addActionListener(new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                System.out.println("ActionEvent occurred!!!");
            }
        }); // 익명 클래스의 끝
    } // main메서드의 끝
} // InnerEx8클래스의 끝
```

- 익명클래스 적용 후.
  - 클래스의 대한 정의가 없다. (일회성)

### 3. 리스너 / 이벤트 /

---

