

익명 객체

■ 익명 객체

- 익명(anonymous) 객체는 이름이 없는 객체를 말한다.
- 명시적으로 클래스를 선언하지 않기 때문에 쉽게 객체를 생성할 수 있다는 장점이 있다.
- 익명 객체는 필드값, 로컬 변수값, 매개변수값으로 주로 사용된다.
- 익명 객체는 클래스를 상속하거나 인터페이스를 구현해야만 생성할 수 있다.
 - . 클래스를 상속해서 만들 경우 익명 자식 객체 라고 한다.
 - . 인터페이스를 구현해서 만든 경우 익명 구현 객체 라고 한다.

◎ 익명 자식 객체

- 익명 자식 객체는 부모 클래스를 상속받아 생성되며, 생성된 객체는 부모 타입의 필드, 로컬 변수, 매개변수의 값으로 대입할 수 있다.
- 중괄호 블록 안의 필드와 메소드는 익명 자식 객체가 가져야 할 멤버로, 중괄호 블록 안에서만 사용할 수 있다. 익명 자식 객체는 부모 타입에 대입되므로 부모 타입에 선언된 멤버만 접근할 수 있기 때문이다.
- 중괄호 블록 안에는 주로 부모 메소드를 재정의하는 코드가 온다.

```
new 부모생성자(매개값, ...) {  
    //필드  
    //메소드  
}
```

자식객체 정보

◎ 익명 구현 객체

- 익명 구현 객체는 인터페이스를 구현해서 생성되며, 생성된 객체는 인터페이스 타입의 필드, 로컬 변수, 매개변수의 값으로 대입할 수 있다.
- 중괄호 블록 안의 필드와 메소드는 익명 구현 객체가 가져야 할 멤버로, 중괄호 블록 안에서만 사용할 수 있다. 익명 구현 객체는 인터페이스에 대입되므로 인터페이스 타입에 선언된 멤버만 접근할 수 있기 때문이다.
- 중괄호 블록 안에는 주로 인터페이스의 추상 메소드를 재정의하는 코드가 온다.

```
new 인터페이스() {  
    //필드  
    //메소드  
}
```

구현객체 정보