

1. 패턴을 통한 객체지향 언어의 이해

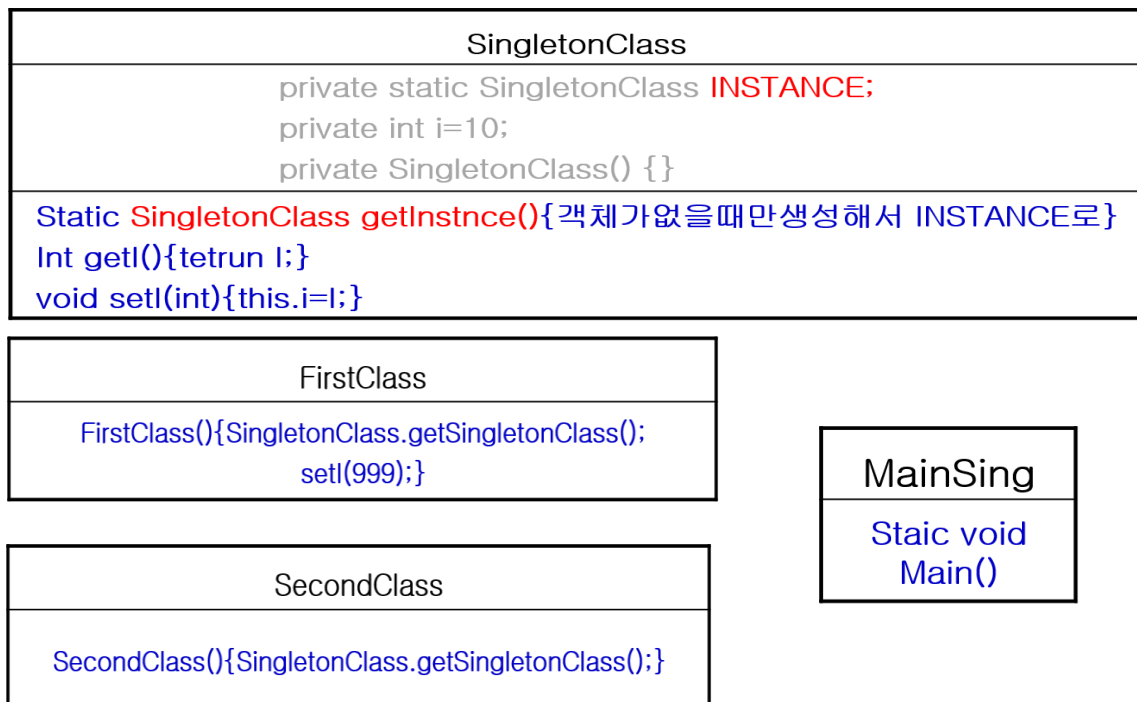
1.1 패턴(디자인 패턴)

- 이전 개발자들이 객체지향 언어의 장점들을 모아 가장 효율적으로 개발을 할 수 있게 만들어 놓은 틀(프레임)이다.

1.2. 싱글톤 패턴

- 싱글톤 패턴(Singleton pattern)이란 어떤 클래스의 객체는 오직 하나인 유일한 객체를 만들어 여러가지 상황에서 동일한 객체에 접근하기 위해 만들어진 패턴이다.

- 위키백과 정의에 따르면 싱글톤 패턴(Singleton pattern)을 따르는 클래스는, 생성자가 여러 차례 호출되더라도 실제로 생성되는 객체는 하나이고 이 객체에 접근할 수 있는 전역적인 접착점을 제공하는 패턴이다.



1.3 스트레티지 패턴(Strategy Pattern)

- 기능 하나를 정의하고 각각을 캡슐화 하여 교환해서 사용할 수 있도록 만든다.
스트레티지를 활용하면 기능(알고리즘)을 사용하는 클라이언트와는 독립적으로 기능(알고리즘)을 변경할 수 있다.