

2024년 상반기 K-디지털 트레이닝

중첩 선언과 익명 객체

[KB] IT's Your Life

✔ 다음과 같이 클래스를 정의하세요.

```
package ch09.sec05.exam02;

public class A {
    //A 인스턴스 필드
    String field = "A-field";

    //A 인스턴스 메소드
    void method() {
        System.out.println("A-method");
    }

    //인스턴스 멤버 클래스
    class B {
        //B 인스턴스 필드
        String field = "B-field";

        //B 인스턴스 메소드
        void method() {
            System.out.println("B-method");
        }
    }
}
```

```
//B 인스턴스 메소드
void print() {
    //B 객체의 필드와 메소드 사용
    System.out.println(this.field);
    this.method();

    //A 객체의 필드와 메소드 사용
    System.out.println(A.this.field);
    A.this.method();
}

//A의 인스턴스 메소드
void useB() {
    B b = new B();
    b.print();
}
}
```

- ✓ 다음 코드의 실행결과를 적어보고, 실제 결과를 확인하세요.

```
package ch09.sec05.exam02;

public class AExample {
    public static void main(String[] args) {
        //A 객체 생성
        A a = new A();

        //A 메소드 호출
        a.useB();
    }
}
```

✓ 다음 클래스를 정의하세요.

```
package ch09.sec06.exam03;

public class Button {
    //정적 멤버 인터페이스
    public static interface ClickListener {
        //추상 메소드
        void onClick();
    }

    //필드
    private ClickListener clickListener;

    //메소드
    public void setClickListener(ClickListener clickListener) {
        this.clickListener = clickListener;
    }

    public void click() {
        this.clickListener.onClick();
    }
}
```

✓ 다음 출력이 나오도록 클래스를 완성하세요.

```
package ch09.sec06.exam03;

public class ButtonExample {
    public static void main(String[] args) {
        //Ok 버튼 객체 생성
        Button btnOk = new Button();

        //Ok 버튼 클릭하기
        btnOk.click();
    }
}
```

Ok 버튼을 클릭했습니다.