**오프젝트와 의존관계**

1. **초남감 DAO**
2. **DAO의 분리**

**소프트웨어 개발에서 끝이란 개념은 없다. 사용자의 비즈니스 프로세스와 그에 따른 요구사황을 끊임없이 바뀌고 발전한다. 애플리케이션이 기반을 두고 있는 기술도 시간이 지남에 따라 바뀌고, 운영되는 환경도 병환한다. 애플리케이션이 더 이상 사용되지 않아 폐기처분될 때가 돼야 변화는 중지된다.**

**그래서 개발자가 객체를 설계할 떄 가장 염두에 둬야 할 사항은 바로 미래 변화를 어떻게 대비할 것인가이다. 지혜로운 개발자는 오늘 이 시간에 미래를 위해 설계하고 개발한다. 그로 인해 발생하는 갈등을 최소화할 수 있다.**

**객체지향 설계와 프로그래밍 이전의 절차적 프로그래밍 패러다임에 비해 초기에 좀 더 많은, 번거로 운 작업을 요구하는 이유는 객체지향 기술 자체가 지니는, 변화에 효과적으로 대처할 수 있다는 기술적인 특징 때문이다. 실세계와 최대한 가깝게 모델링해낼 수 있기 때문에 의미가 있다. 하지만 그보다는 객체지향 기술이 만들어내는 가상의 추상세계 자체를 효과적으로 수정할 수 있고, 이를 자유롭고 편리하게 변경, 발전, 확장시킬 수 있다는 데 더 의미가 있다.**

**미래를 준비하는데 있어서 가장 중요한 과제는 변화의 폭을 최소한으로 줄여주는 것이다.**

**그러면 어떻게 변경이 일어날 때 필요한 작업을 최소화하고， 그 변경이 다른 곳에 문 제를 일으키지 않게 할 수 있었을까? 그것은 분리와 확장을 고려한 설계가 있었기 때문이다.**

**프로그래밍의 기초 개념에 중에 관심사의 분리라는 게 있다. 이를 객체지향에 적용해보면, 관심이 같은 것끼리는 하나의 객체 안으로 또는 친한 객체로 모이게 하고, 관심이 다른 것은 가능한 하 따로 떨어져서 서로 영햐을 주지 않도록 분리하는 것이라고 생각할 수 있다.**