



객체와 자료구조

1. 객체 & 자료구조

객체	자료구조
동작을 공개하고 자료를 숨긴다.	별다른 동작없이 자료를 노출한다.
기존 동작을 변경하지 않으면서 새 객체 타입을 추가하기 쉽다.	기존 자료구조에 새 동작을 추가하기 쉽다
기존 객체에 새 동작을 추가하기 어렵다.	기존 함수에 새 자료구조를 추가하기 어렵다.
자료는 추상화 뒤로 숨긴다.	자료를 그대로 공개.
자료를 다루는 함수만 보여준다.	별다른 함수 제공 없다.
	자료전달객체 (공개 변수만 있고 함수는 없다)
새로운 자료 타입을 추가하는 유연성이 필요할때 적합	새로운 동작을 추가하는 유연성이 필요

2. 절차적인 코드 & 객체지향 코드

절차적인 코드	객체지향 코드
기존 자료구조를 바꾸지 않으며 새 함수 추가가 쉽다	기존 함수를 변경하지 않으면서 새 클래스를 추가하기 쉽다
새로운 자료구조를 추가하기 어렵다 (모든 함수를 고쳐야 한다)	새로운 함수를 추가하기 어렵다 (모든 클래스를 고쳐야 한다)

3. 편견 없이 시스템에 적합한 해결책을 선택하는게 중요