

클린코드 3주차 스터디

1. 계산기를 구조적으로 더 업그레이드

목표 : 구현한 계산기를 더 객체지향적인 계산기로 변경한다!

계산기 변경사항

1. 더 객체지향적이게 리팩토링

- *메소드에 사용하는 매개변수 중 언제나 동시에 받는 매개변수들이 있다면 하나의 객체로 합쳐서 매개변수인 객체에 포함된 데이터를 사용하게 변경합니다.
- 데이터를 모아놓은 객체들에 접근할 때는 getter와 setter를 사용합니다.
- 메인 클래스에서 계산기 객체를 생성하게 수정하고 계산기 객체에서 생성자를 통해 동작들을 수행하게 바꿉니다.
- **메소드들의 접근 제한자를 사용범위에 맞게 바꿉니다. (캡슐화)

* 매개변수를 객체로 사용하는 이유는 많은 메소드에서 공통적인 매개변수나 많은 수의 매개변수를 계속해서 사용할 때 매개변수의 데이터를 한번에 관리할 수 있게 하기위해 사용합니다. 이렇게 객체를 통해서 관리하면 유지보수성이 증가합니다.

** 메소드들의 접근 제한자를 바꾸는 이유는 캡슐화를 통해서 데이터를 보호하고 유지보수와 사용자 편의성을 증가시키기 위해서입니다.

일정

1/20 ~ 1/26 : 프로젝트 구현

프로젝트 구현은 정해진 규칙을 실제로 코드로 구현하는 과정입니다. 구현한 코드를 규칙에 맞게 계속해서 수정하는 과정입니다

1/27 : 피드백, 규칙 수정 및 재정의

피드백은 각자 구현한 토이 프로젝트의 코드를 보고 서로 피드백해주는 과정입니다.

프로젝트를 정해진 규칙에 맞게 잘 구현했는지, 코드에서 더 개선해야할 부분은 무엇인지에 대해서 피드백 하는 과정입니다.

규칙 수정 및 재정의는 피드백 단계에서 적용한 규칙들을 실제로 구현했을 때 생각한대로 적용되는지 확인해보고 만약 수정사항이 생기면 수정하고 규칙들을 적용하면서 추가적으로 더 적용할 규칙이 생기면 재정의하는 단계입니다.