



제13장

추상클래스와 인터페이스

14. 익명 구현 객체(무명 클래스)-anonymous class

▣ 명시적으로 구현클래스를 작성하지 않고, **바로 구현 객체를 얻는 방법**이다.

- **이름이 없는 클래스라서 익명이라고 한다.**

- 인터페이스의 추상 메서드를 익명구현객체라고 해도 다시 재정의할 하여야 한다.

- 추가적으로, 필드와 메서드를 선언 가능하나 익명 구현객체 안에서만 사용 가능하다.

* 외부에서 접근 불가

- 인터페이스 참조변수로 접근 역시 불가능하다.(원래 타입이 없다. 객체생성 불가)

```
public interface Soundable {  
    public void sound();  
}
```

```
Soundable sa1 = new Soundable() { 원타입이 인터페이스 타입이란 것에 주목을 하자  
    @Override  
    public void sound() {  
        String str = "냄비";  
        System.out.println("첫번째 익명구현객체 :" + str);  
        System.out.println(str + "에 물을 담습니다.");  
    }  
};
```

15. 익명 자손 객체(무명 클래스) - anonymous class

▣ 명시적으로 자손클래스를 작성하지 않고, **바로 자손 객체를 얻는 방법**이다.

- **이름이 없는 클래스라서 익명이라고 한다.**

- 원 타입이 조상클래스 타입이라서, 통상 익명 자손 객체는 조상의 메서드를 오버라이딩하여 잠시 사용할 용도로 사용한다.(UI이벤트 처리나 스레드 객체를 간편히 생성)

- 추가적으로, 필드와 메서드를 선언 가능하나 익명 자손 객체 안에서만 사용 가능하다.

* 외부에서 접근 불가

- 조상타입 참조변수로 접근 역시 불가능하다.(원래타입에 없다.)

```
Person field = new Person() { 원타입이 클래스 타입이란 것에 주목을 하자.
    @Override
    public void wake() {
        System.out.println("6시에 일어납니다");
    }
};
```

감사합니다.

