

java

20강_내부 클래스와 익명 클래스

클래스 안에 또 다른 클래스를 선언하는 방법과 이름이 없는 클래스를 선언 하는 방법에 대해서 학습합니다.

20-1 내부(inner) 클래스

20-2 익명(anonymous) 클래스

20-1 : 내부(inner) 클래스

클래스 안에 또 다른 클래스를 선언하는 것으로 이렇게 하면 두 클래스의 멤버에 쉽게 접근할 수 있다.

```
public class MainClass {
    public static void main(String[] args) {
        OuterClass oc = new OuterClass();
        System.out.println("oc.num : " + oc.num);
        System.out.println("oc.str1 : " + oc.str1);

        System.out.println();

        // 멤버 inner 클래스
        OuterClass.InnerClass in = oc.new InnerClass();
        System.out.println("in.num : " + in.num);
        System.out.println("in.str2 : " + in.str2);

        System.out.println();

        // static inner 클래스
        OuterClass.SInnerClass si = new OuterClass.SInnerClass();
        System.out.println("si.num : " + si.num);
        System.out.println("si.str3 : " + si.str3);

        System.out.println();
    }
}
```

```
public class OuterClass {
    int num = 10;
    String str1 = "java";
    static String str11 = "world";
    public OuterClass() {
        System.out.println("OuterClass constructor");
    }

    class InnerClass {
        int num = 100;
        String str2 = str1;

        public InnerClass() {
            System.out.println("InnerClass constructor");
        }
    }

    static class SInnerClass {
        int num = 1000;
        String str3 = str11;

        public SInnerClass() {
            System.out.println("static InnerClass constructor");
        }
    }
}
```

20-2 : 익명(anonymous) 클래스

이름이 없는 클래스로 주로 메서드를 재정의 하는 목적으로 사용된다.

```
package lec20Pjt001;

public class AnonymousClass {

    public AnonymousClass() {
        System.out.println("AnonymousClass constructor");
    }

    public void method() {
        System.out.println(" -- AnonymousClass's method START -- ");
    }

}
```

익명클래스는 인터페이스나
추상클래스에서 주로 이용된다.

```
new AnonymousClass() {

    @Override
    public void method() {
        System.out.println(" -- AnonymousClass's Override method START -- ");
    };

}.method();
```



```
AnonymousClass constructor
-- AnonymousClass's Override method START --
```