

java

16강_패키지와 static

class 파일을 효율적으로 관리하기 위한 방법과 객체 간에 속성 또는 기능 공유하는 방법에 대해서 학습합니다.

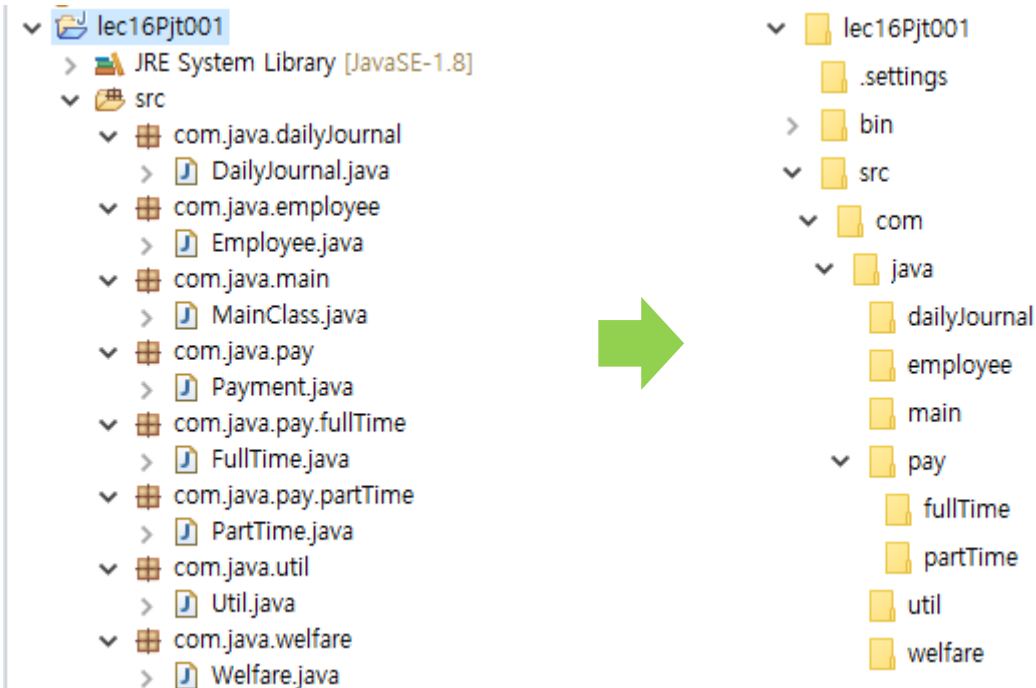
16-1 패키지(package)

16-2 import

16-3 static

16-1 : 패키지

java 프로그램은 많은 클래스로 구성되고, 이러한 클래스를 폴더 형식으로 관리하는 것을 패키지라고 한다.

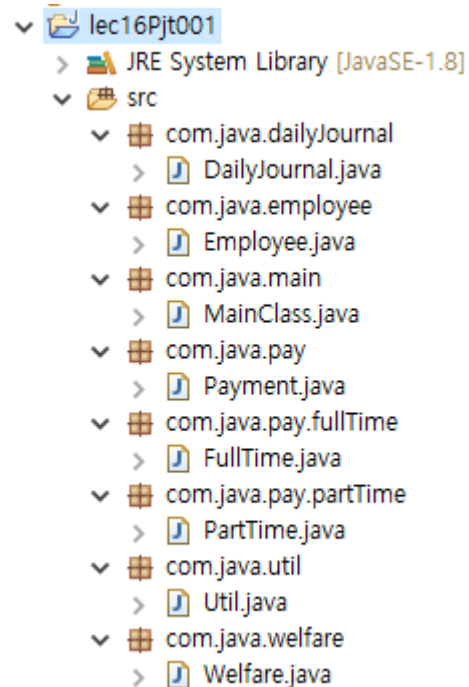


패키지 이름 결정 요령

- 패키지 이름은 패키지에 속해 있는 클래스가 최대한 다른 클래스와 중복되는 것을 방지하도록 만든다.
- 패키지 이름은 일반적으로 도메인을 거꾸로 이용한다.
- 개발 중에 패키지의 이름과 구조는 변경될 수 있다.
- 패키지 이름만 보고도 해당 패키지 안에 있는 클래스가 어떤 속성과 기능을 가지고 있는 예상이 될 수 있도록 이름을 만든다.

16-2 : import

다른 패키지에 있는 클래스를 사용하기 위해서는 import 키워드를 이용한다.



```
package com.java.main;
```

```
import com.java.dailyJournal.DailyJournal;
import com.java.employee.Employee;
import com.java.pay.Payment;
import com.java.pay.fullTime.FullTime;
import com.java.util.Util;
import com.java.welfare.Welfare;
```

```
public class MainClass {
```

```
    public static void main(String[] args) {
```

```
        DailyJournal dailyJournal = new DailyJournal();
```

```
        Employee employee = new Employee();
```

```
        Payment payment = new Payment();
```

```
        FullTime fullTime = new FullTime();
```

```
        com.java.pay.partTime.PartTime partTime = new com.java.pay.partTime.PartTime();
```

```
        Util util = new Util();
```

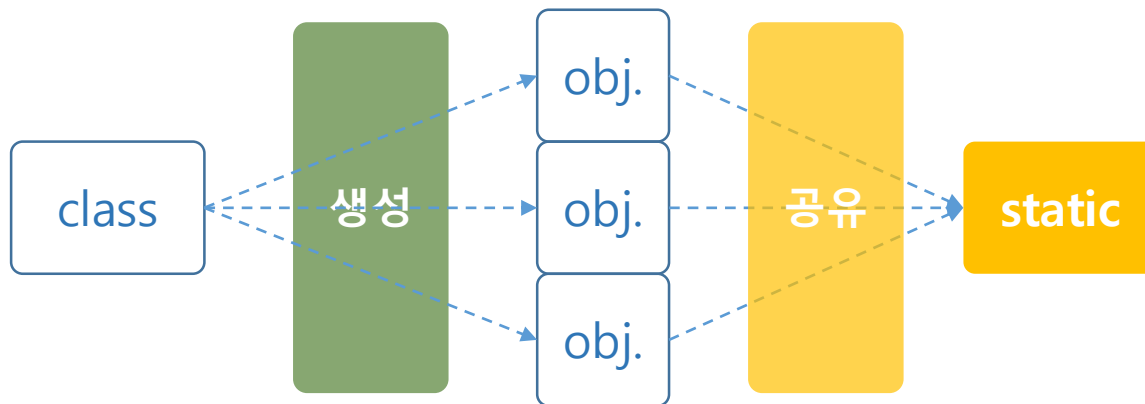
```
        Welfare welfare = new Welfare();
```

```
    }
```

```
}
```

16-3 : static

클래스의 속성과 메서드에 static 키워드를 사용하면 어디서나 속성과 메서드를 공유할 수 있다.



```
package com.java.employeeBank;

public class EmployeeBank {

    String name;
    static int amount = 0;

    public EmployeeBank(String name) {
        this.name = name;
    }

    public void saveMoney(int money) {
        amount += money;
        System.out.println("amount : " + amount);
    }

    public void spendMoney(int money) {
        amount -= money;
        System.out.println("amount : " + amount);
    }

    public void getBankInfo() {
        System.out.println("Employee name : " + this.name);
        System.out.println("amount : " + amount);
    }

}
```