USG고급프로그래밍 10.29 과제2

2121019김찬민

1.has-a 관계를 잘 표현할 수 있는 인터페이스와 클래스를 설계하여 작성한다

class book{

private int page;

page(int page){

this.page = page;

}

}

과 같은 클래스가 있으면 이를 상속하는 것이 아니라 내부에 인스턴스를 따로 생성하는 방식이다. Student라는 클래스에 note클래스를 내부에 생성하면 “Student는 note를 가지고 있다”와 같은 has-a관계가 된다.

2. is-a 관계를 잘 표현할 수 있는 인터페이스와 클래스를 설계하고 작성한다.

class student {

private int age;

private String name;

student(String name, int age){

this.name = name;

this.age = age;

}

}

위의 코드를 상속받아 사용하는걸 말한다.

예를 들어 “홍길동 학생은 24살이다”와 같은 방법이다.

﻿3. 유연한 설계가 무엇인지 설명하시오.

기존의 코드를 수정시키지 않고도 앱의 동작을 확장 시킬 수 있는 설계

추상클래스를 정의하여 구체적인 새로운 타입을 추가하는 방법

역할, 책임, 협력이 중요