

## 2. 스프링 핵심 원리 이해1 - 예제 만들기

#2.인강/2.핵심원리 - 기본편/기본편#

### 목차

- 2. 스프링 핵심 원리 이해1 - 예제 만들기 - 프로젝트 생성
- 2. 스프링 핵심 원리 이해1 - 예제 만들기 - 비즈니스 요구사항과 설계
- 2. 스프링 핵심 원리 이해1 - 예제 만들기 - 회원 도메인 설계
- 2. 스프링 핵심 원리 이해1 - 예제 만들기 - 회원 도메인 개발
- 2. 스프링 핵심 원리 이해1 - 예제 만들기 - 회원 도메인 실행과 테스트
- 2. 스프링 핵심 원리 이해1 - 예제 만들기 - 주문과 할인 도메인 설계
- 2. 스프링 핵심 원리 이해1 - 예제 만들기 - 주문과 할인 도메인 개발
- 2. 스프링 핵심 원리 이해1 - 예제 만들기 - 주문과 할인 도메인 실행과 테스트

### 프로젝트 생성

#### 사전 준비물

- Java 11 설치
- IDE: IntelliJ 또는 Eclipse 설치

#### 스프링 부트 스타터 사이트로 이동해서 스프링 프로젝트 생성

<https://start.spring.io>

- 프로젝트 선택
  - Project: **Gradle - Groovy** Project
  - Spring Boot: 2.3.x
  - Language: Java
  - Packaging: Jar
  - Java: 11
- Project Metadata
  - groupId: hello
  - artifactId: core
- Dependencies: 선택하지 않는다.

주의! - 스프링 부트 3.0

스프링 부트 3.0을 선택하게 되면 다음 부분을 꼭 확인해주세요.

- **1. Java 17 이상**을 사용해야 합니다.
- **2. javax 패키지 이름을 jakarta로 변경**해야 합니다.
  - 오라클과 자바 라이선스 문제로 모든 javax 패키지를 jakarta로 변경하기로 했습니다.

패키지 이름 변경 예)

- **JPA 애노테이션**
  - javax.persistence.Entity → jakarta.persistence.Entity
- 스프링에서 자주 사용하는 **@PostConstruct** 애노테이션
  - javax.annotation.PostConstruct → jakarta.annotation.PostConstruct
- 스프링에서 자주 사용하는 **검증 애노테이션**
  - javax.validation → jakarta.validation

스프링 부트 3.0 관련 자세한 내용은 다음 링크를 확인해주세요: <https://bit.ly/springboot3>

## Gradle 전체 설정

build.gradle

```
plugins {  
    id 'org.springframework.boot' version '2.3.3.RELEASE'  
    id 'io.spring.dependency-management' version '1.0.9.RELEASE'  
    id 'java'  
}  
  
group = 'hello'  
version = '0.0.1-SNAPSHOT'  
sourceCompatibility = '11'  
  
repositories {  
    mavenCentral()  
}  
  
dependencies {  
    implementation 'org.springframework.boot:spring-boot-starter'  
    testImplementation('org.springframework.boot:spring-boot-starter-test') {  
        exclude group: 'org.junit.vintage', module: 'junit-vintage-engine'  
    }  
}
```

```
test {  
    useJUnitPlatform()  
}
```

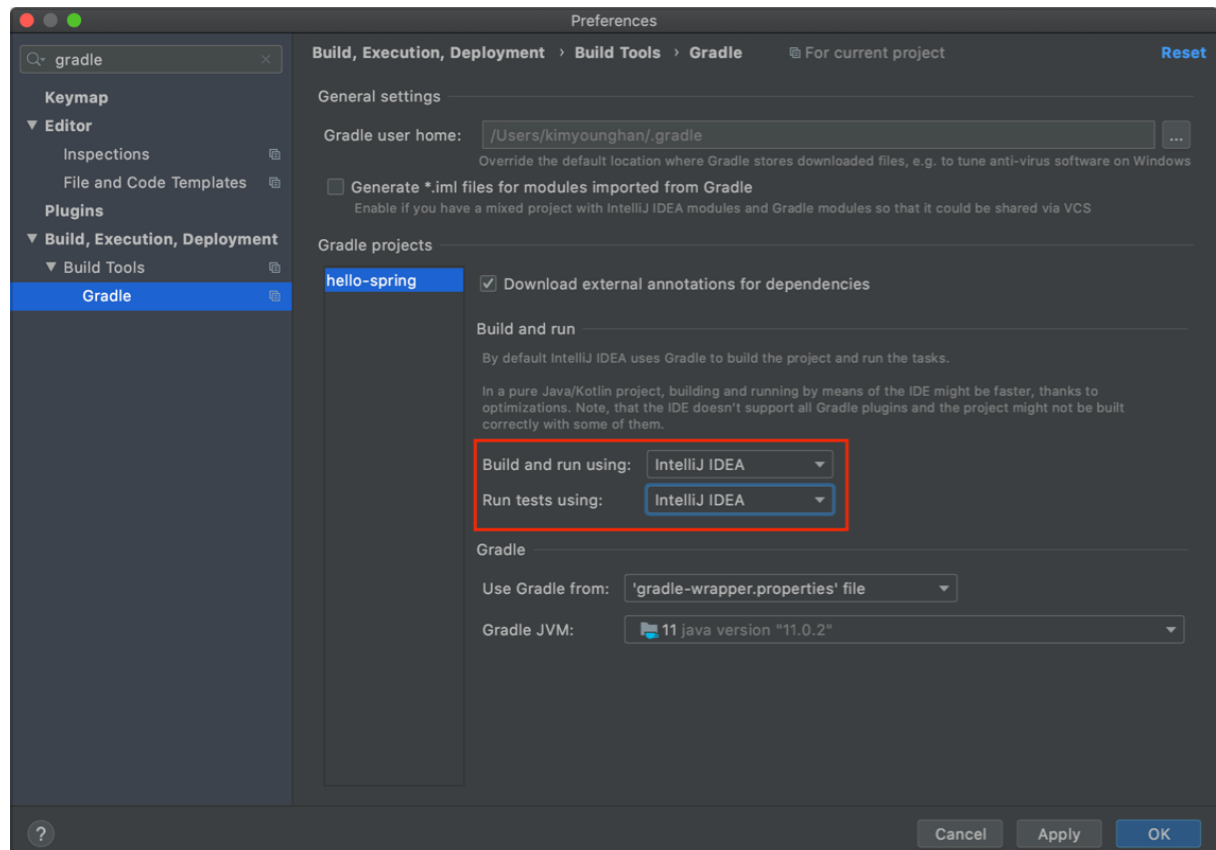
- 동작 확인
  - 기본 메인 클래스 실행( `CoreApplication.main()` )

## IntelliJ Gradle 대신에 자바 직접 실행

최근 IntelliJ 버전은 Gradle을 통해서 실행 하는 것이 기본 설정이다. 이렇게 하면 실행속도가 느리다. 다음과 같이 변경하면 자바로 바로 실행해서 실행속도가 더 빠르다.

- Preferences → Build, Execution, Deployment → Build Tools → Gradle
  - Build and run using: Gradle → IntelliJ IDEA
  - Run tests using: Gradle → IntelliJ IDEA

## 설정 이미지



## 비즈니스 요구사항과 설계

- 회원
  - 회원을 가입하고 조회할 수 있다.
  - 회원은 일반과 VIP 두 가지 등급이 있다.
  - 회원 데이터는 자체 DB를 구축할 수 있고, 외부 시스템과 연동할 수 있다. (미확정)
- 주문과 할인 정책
  - 회원은 상품을 주문할 수 있다.
  - 회원 등급에 따라 할인 정책을 적용할 수 있다.
  - 할인 정책은 모든 VIP는 1000원을 할인해주는 고정 금액 할인을 적용해달라. (나중에 변경 될 수 있다.)
  - 할인 정책은 변경 가능성이 높다. 회사의 기본 할인 정책을 아직 정하지 못했고, 오픈 직전까지 고민을 미루고 싶다. 최악의 경우 할인을 적용하지 않을 수 도 있다. (미확정)

요구사항을 보면 회원 데이터, 할인 정책 같은 부분은 지금 결정하기 어려운 부분이다. 그렇다고 이런 정책이 결정될 때 까지 개발을 무기한 기다릴 수 도 없다. 우리는 앞에서 배운 객체 지향 설계 방법이 있지 않은가!

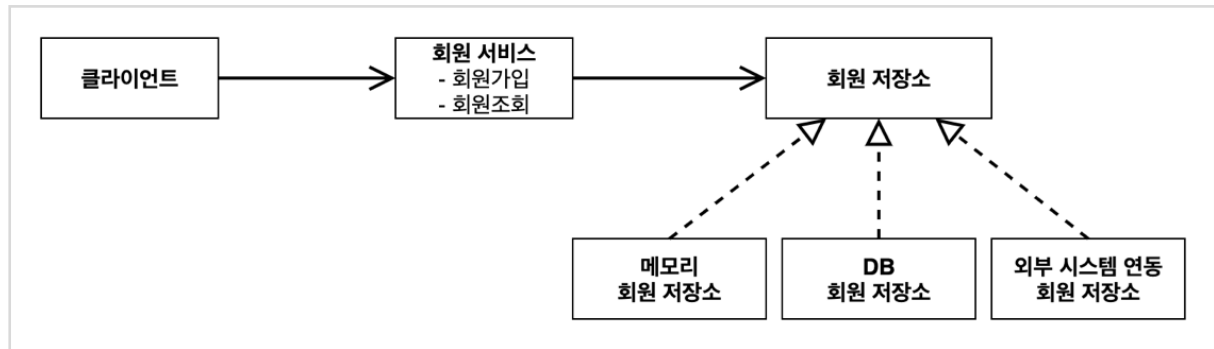
인터페이스를 만들고 구현체를 언제든지 갈아끼울 수 있도록 설계하면 된다. 그럼 시작해보자.

**참고:** 프로젝트 환경설정을 편리하게 하려고 스프링 부트를 사용한 것이다. 지금은 스프링 없는 순수한 자바로만 개발을 진행한다는 점을 꼭 기억하자! 스프링 관련은 한참 뒤에 등장한다.

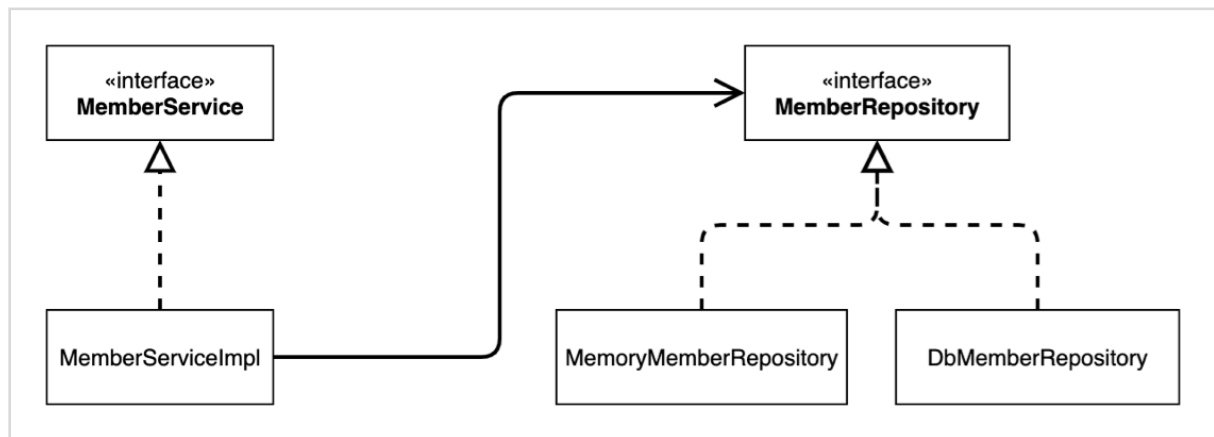
## 회원 도메인 설계

- 회원 도메인 요구사항
  - 회원을 가입하고 조회할 수 있다.
  - 회원은 일반과 VIP 두 가지 등급이 있다.
  - 회원 데이터는 자체 DB를 구축할 수 있고, 외부 시스템과 연동할 수 있다. (미확정)

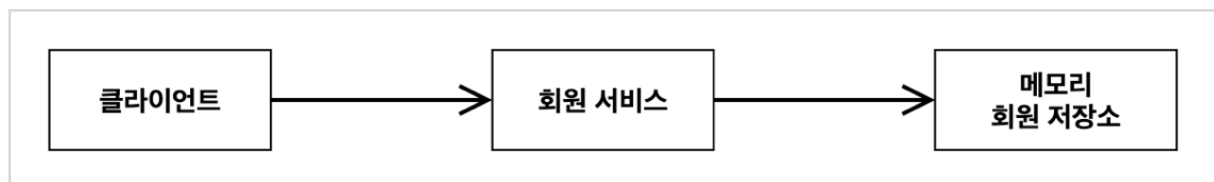
## 회원 도메인 협력 관계



## 회원 클래스 다이어그램



## 회원 객체 다이어그램



- 회원 서비스: **MemberServiceImpl**

## 회원 도메인 개발

### 회원 엔티티

### 회원 등급

```
package hello.core.member;
```

```
public enum Grade {  
    BASIC,  
    VIP  
}
```

## 회원 엔티티

```
package hello.core.member;  
  
public class Member {  
  
    private Long id;  
    private String name;  
    private Grade grade;  
  
    public Member(Long id, String name, Grade grade) {  
        this.id = id;  
        this.name = name;  
        this.grade = grade;  
    }  
  
    public Long getId() {  
        return id;  
    }  
  
    public void setId(Long id) {  
        this.id = id;  
    }  
  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
  
    public void setName(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
}
```

```

    public Grade getGrade() {
        return grade;
    }

    public void setGrade(Grade grade) {
        this.grade = grade;
    }
}

```

## 회원 저장소

### 회원 저장소 인터페이스

```

package hello.core.member;

public interface MemberRepository {

    void save(Member member);

    Member findById(Long memberId);
}

```

### 메모리 회원 저장소 구현체

```

package hello.core.member;

import java.util.HashMap;
import java.util.Map;

public class MemoryMemberRepository implements MemberRepository {

    private static Map<Long, Member> store = new HashMap<>();
}

```

```

@Override
public void save(Member member) {
    store.put(member.getId(), member);
}

@Override
public Member findById(Long memberId) {
    return store.get(memberId);
}
}

```

데이터베이스가 아직 확정이 안되었다. 그래도 개발은 진행해야 하니 가장 단순한, 메모리 회원 저장소를 구현해서 우선 개발을 진행하자.

참고: `HashMap`은 동시성 이슈가 발생할 수 있다. 이런 경우 `ConcurrentHashMap`을 사용하자.

## 회원 서비스

### 회원 서비스 인터페이스

```

package hello.core.member;

public interface MemberService {

    void join(Member member);

    Member findMember(Long memberId);
}

```

### 회원 서비스 구현체

```

package hello.core.member;

public class MemberServiceImpl implements MemberService {

```



```

    private final MemberRepository memberRepository = new
MemoryMemberRepository();

    public void join(Member member) {
        memberRepository.save(member);
    }

    public Member findMember(Long memberId) {
        return memberRepository.findById(memberId);
    }
}

```

## 회원 도메인 실행과 테스트

### 회원 도메인 - 회원 가입 main

```

package hello.core;

import hello.core.member.Grade;
import hello.core.member.Member;
import hello.core.member.MemberService;
import hello.core.member.MemberServiceImpl;

public class MemberApp {

    public static void main(String[] args) {
        MemberService memberService = new MemberServiceImpl();
        Member member = new Member(1L, "memberA", Grade.VIP);
        memberService.join(member);
    }
}

```

```

        Member findMember = memberService.findMember(1L);
        System.out.println("new member = " + member.getName());
        System.out.println("find Member = " + findMember.getName());
    }
}

```

애플리케이션 로직으로 이렇게 테스트 하는 것은 좋은 방법이 아니다. JUnit 테스트를 사용하자.

## 회원 도메인 - 회원 가입 테스트

```

package hello.core.member;

import org.assertj.core.api.Assertions;
import org.junit.jupiter.api.Test;

import static org.junit.jupiter.api.Assertions.*;

class MemberServiceTest {

    MemberService memberService = new MemberServiceImpl();

    @Test
    void join() {
        //given
        Member member = new Member(1L, "memberA", Grade.VIP);

        //when
        memberService.join(member);

        Member findMember = memberService.findMember(1L);

        //then
        Assertions.assertThat(member).isEqualTo(findMember);
    }
}

```

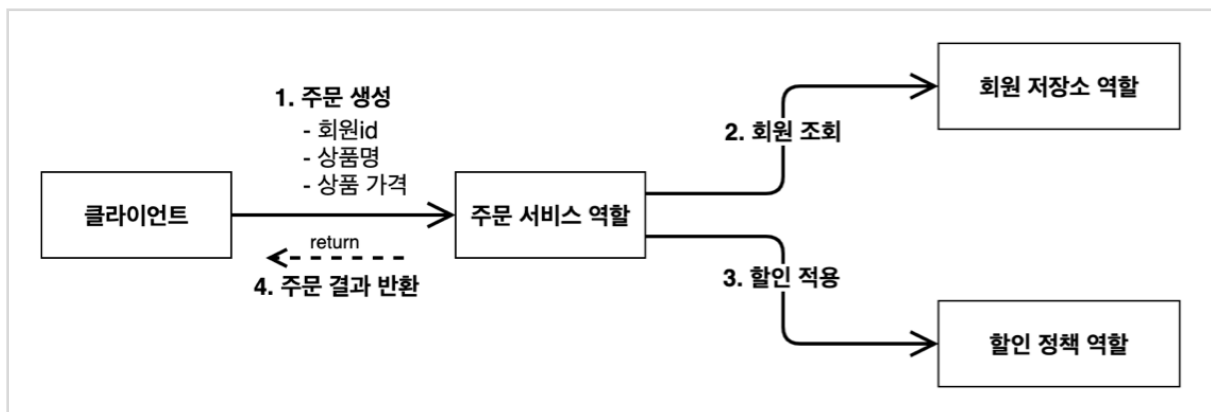
## 회원 도메인 설계의 문제점

- 이 코드의 설계상 문제점은 무엇일까요?
- 다른 저장소로 변경할 때 OCP 원칙을 잘 준수할까요?
- DIP를 잘 지키고 있을까요?
- 의존관계가 인터페이스 뿐만 아니라 구현까지 모두 의존하는 문제점이 있음
  - → 주문까지 만들고나서 문제점과 해결 방안을 설명

## 주문과 할인 도메인 설계

- 주문과 할인 정책
  - 회원은 상품을 주문할 수 있다.
  - 회원 등급에 따라 할인 정책을 적용할 수 있다.
  - 할인 정책은 모든 VIP는 1000원을 할인해주는 고정 금액 할인을 적용해달라. (나중에 변경 될 수 있다.)
  - 할인 정책은 변경 가능성이 높다. 회사의 기본 할인 정책을 아직 정하지 못했고, 오픈 직전까지 고민을 미루고 싶다. 최악의 경우 할인을 적용하지 않을 수 도 있다. (미확정)

## 주문 도메인 협력, 역할, 책임



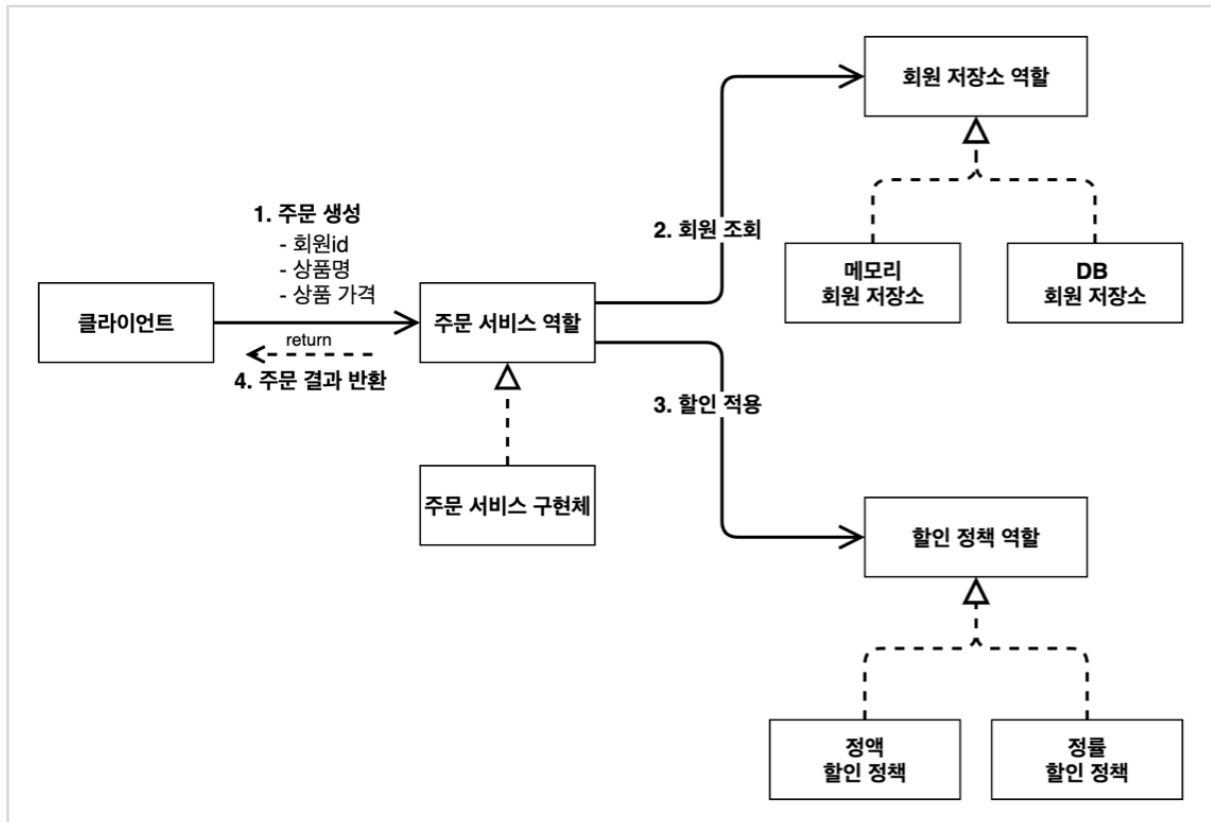
1. 주문 생성: 클라이언트는 주문 서비스에 주문 생성을 요청한다.
2. 회원 조회: 할인을 위해서는 회원 등급이 필요하다. 그래서 주문 서비스는 회원 저장소에서 회원을 조회한다.

**3. 할인 적용:** 주문 서비스는 회원 등급에 따른 할인 여부를 할인 정책에 위임한다.

**4. 주문 결과 반환:** 주문 서비스는 할인 결과를 포함한 주문 결과를 반환한다.

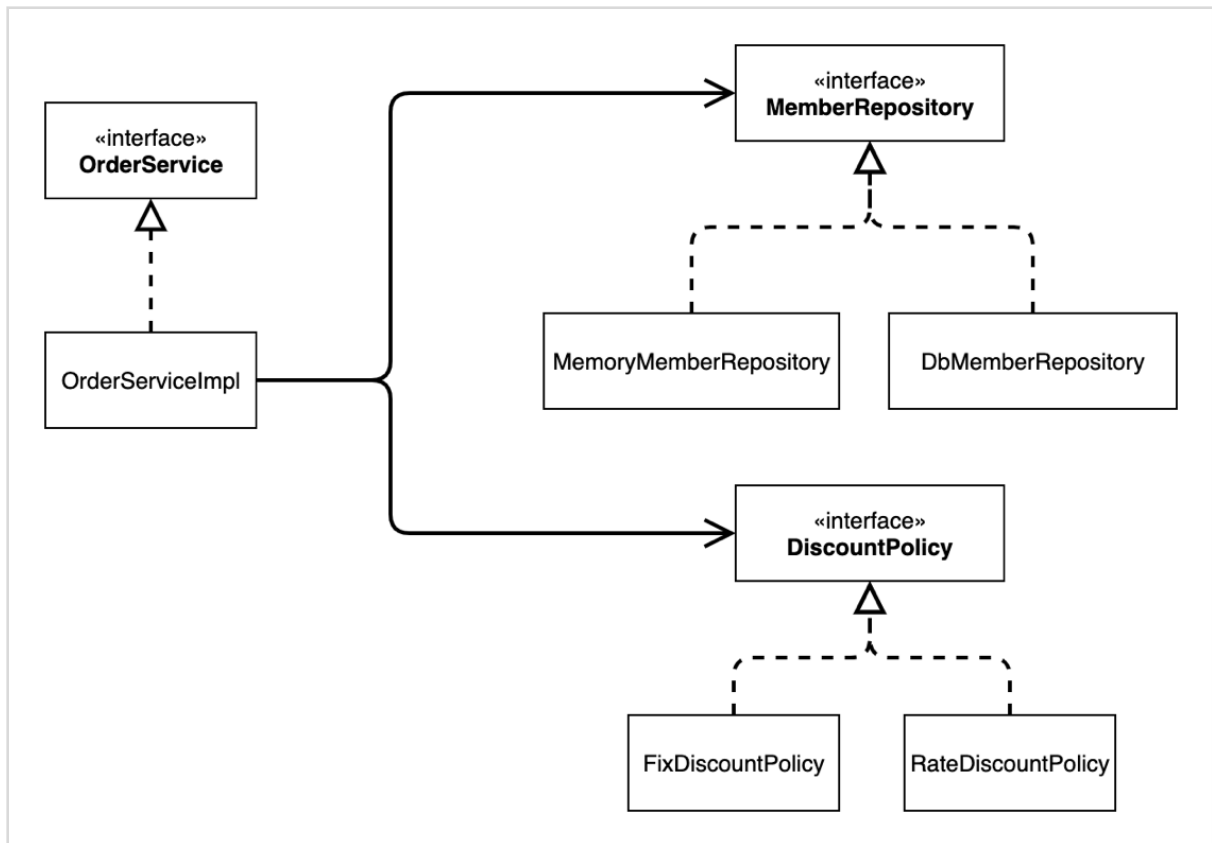
참고: 실제로는 주문 데이터를 DB에 저장하겠지만, 예제가 너무 복잡해 질 수 있어서 생략하고, 단순히 주문 결과를 반환한다.

## 주문 도메인 전체

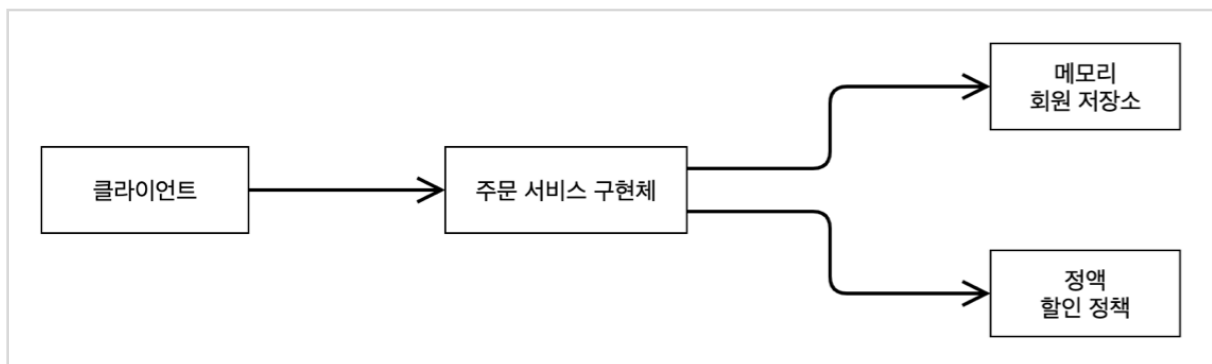


역할과 구현을 분리해서 자유롭게 구현 객체를 조립할 수 있게 설계했다. 덕분에 회원 저장소는 물론이고, 할인 정책도 유연하게 변경할 수 있다.

## 주문 도메인 클래스 다이어그램

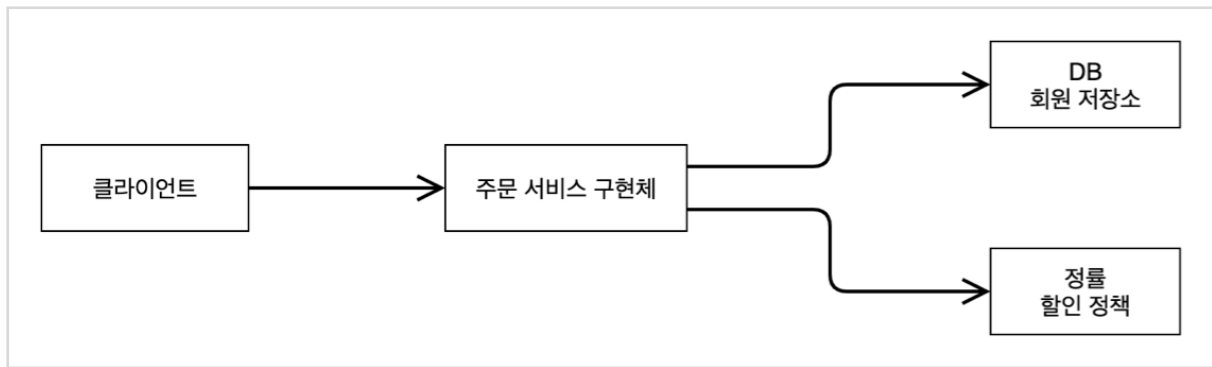


주문 도메인 객체 다이어그램1



회원을 메모리에서 조회하고, 정액 할인 정책(고정 금액)을 지원해도 주문 서비스를 변경하지 않아도 된다. 역할들의 협력 관계를 그대로 재사용 할 수 있다.

주문 도메인 객체 다이어그램2



회원을 메모리가 아닌 실제 DB에서 조회하고, 정률 할인 정책(주문 금액에 따라 % 할인)을 지원해도 주문 서비스를 변경하지 않아도 된다.

협력 관계를 그대로 재사용 할 수 있다.

## 주문과 할인 도메인 개발

### 할인 정책 인터페이스

```
package hello.core.discount;

import hello.core.member.Member;

public interface DiscountPolicy {
    /**
     * @return 할인 대상 금액
     */
    int discount(Member member, int price);
}
```

### 정액 할인 정책 구현체

```
package hello.core.discount;
```

```

import hello.core.member.Grade;
import hello.core.member.Member;

public class FixDiscountPolicy implements DiscountPolicy {

    private int discountFixAmount = 1000; //1000원 할인

    @Override
    public int discount(Member member, int price) {
        if (member.getGrade() == Grade.VIP) {
            return discountFixAmount;
        } else {
            return 0;
        }
    }
}

```

VIP면 1000원 할인, 아니면 할인 없음

## 주문 엔티티

```

package hello.core.order;

public class Order {

    private Long memberId;
    private String itemName;
    private int itemPrice;
    private int discountPrice;

    public Order(Long memberId, String itemName, int itemPrice, int
discountPrice) {
        this.memberId = memberId;
        this.itemName = itemName;
        this.itemPrice = itemPrice;
        this.discountPrice = discountPrice;
    }
}

```

```

    }

    public int calculatePrice() {
        return itemPrice - discountPrice;
    }

    public Long getMemberId() {
        return memberId;
    }

    public String getItemName() {
        return itemName;
    }

    public int getItemPrice() {
        return itemPrice;
    }

    public int getDiscountPrice() {
        return discountPrice;
    }

    @Override
    public String toString() {
        return "Order{" +
            "memberId=" + memberId +
            ", itemName='" + itemName + '\'' +
            ", itemPrice=" + itemPrice +
            ", discountPrice=" + discountPrice +
            '\'';
    }
}

```

## 주문 서비스 인터페이스

```
package hello.core.order;
```



```
public interface OrderService {  
    Order createOrder(Long memberId, String itemName, int itemPrice);  
}
```

## 주문 서비스 구현체

```
package hello.core.order;  
  
import hello.core.discount.DiscountPolicy;  
import hello.core.discount.FixDiscountPolicy;  
import hello.core.member.Member;  
import hello.core.member.MemberRepository;  
import hello.core.member.MemoryMemberRepository;  
  
public class OrderServiceImpl implements OrderService {  
  
    private final MemberRepository memberRepository = new  
MemoryMemberRepository();  
    private final DiscountPolicy discountPolicy = new FixDiscountPolicy();  
  
    @Override  
    public Order createOrder(Long memberId, String itemName, int itemPrice) {  
  
        Member member = memberRepository.findById(memberId);  
        int discountPrice = discountPolicy.discount(member, itemPrice);  
  
        return new Order(memberId, itemName, itemPrice, discountPrice);  
    }  
}
```

주문 생성 요청이 오면, 회원 정보를 조회하고, 할인 정책을 적용한 다음 주문 객체를 생성해서 반환한다.  
메모리 회원 리포지토리, 고정 금액 할인 정책을 구현체로 생성한다.

## 주문과 할인 도메인 실행과 테스트

### 주문과 할인 정책 실행

```
package hello.core;

import hello.core.member.Grade;
import hello.core.member.Member;
import hello.core.member.MemberService;
import hello.core.member.MemberServiceImpl;
import hello.core.order.Order;
import hello.core.order.OrderService;
import hello.core.order.OrderServiceImpl;

public class OrderApp {

    public static void main(String[] args) {
        MemberService memberService = new MemberServiceImpl();
        OrderService orderService = new OrderServiceImpl();

        long memberId = 1L;
        Member member = new Member(memberId, "memberA", Grade.VIP);
        memberService.join(member);

        Order order = orderService.createOrder(memberId, "itemA", 10000);

        System.out.println("order = " + order);
    }
}
```

### 결과

```
order = Order{memberId=1, itemName='itemA', itemPrice=10000,
discountPrice=1000}
```

할인 금액이 잘 출력되는 것을 확인할 수 있다.

애플리케이션 로직으로 이렇게 테스트 하는 것은 좋은 방법이 아니다. JUnit 테스트를 사용하자.

## 주문과 할인 정책 테스트

```
package hello.core.order;

import hello.core.member.Grade;
import hello.core.member.Member;
import hello.core.member.MemberService;
import hello.core.member.MemberServiceImpl;
import org.assertj.core.api.Assertions;
import org.junit.jupiter.api.Test;

import static org.junit.jupiter.api.Assertions.*;

class OrderServiceTest {

    MemberService memberService = new MemberServiceImpl();
    OrderService orderService = new OrderServiceImpl();

    @Test
    void createOrder() {
        long memberId = 1L;
        Member member = new Member(memberId, "memberA", Grade.VIP);
        memberService.join(member);

        Order order = orderService.createOrder(memberId, "itemA", 10000);
        Assertions.assertThat(order.getDiscountPrice()).isEqualTo(1000);
    }
}
```

