

2025년 상반기 K-디지털 트레이닝

스프링 컨텍스트- 빈 정의

[KB] IT's Your Life

✓ Spring 프로젝트 틀을 만드세요.

- 프로젝트명: ex01
- group: org.scoula
- Artifact Id: ex01

- ✓ org.scoula.domain 패키지에 Parrot 클래스를 정의하세요.
 - 필드
 - String name
 - name에 대한 Getter/Setter 추가

- ✔ **org.scoula.config** 패키지에 **ProjectConfig** 클래스를 정의하세요.
 - 스프링의 **Configuration** 클래스로 정의
 - **Parrot**을 빈으로 등록
 - Parrot의 name을 "Koko"로 설정

- ✔ **org.scoula.app** 패키지에 **Main** 클래스를 정의하세요.
 - ProjectConfig를 설정 클래스로하여 Spring Context를 생성
 - 컨텍스트를 이용하여 Parrot 빈을 추출
 - 추출된 Parrot의 name 출력

✓ **org.scoula.config** 패키지에 **ProjectConfig2** 클래스를 정의하세요.

○ 3개의 Parrot 빈을 등록

- 각각의 메서드와 각가의 Parrot의 name은 다음과 같음
 - parrot1(), "Koko"
 - parrot2(), "Miki"
 - parrot3(), "Riki"

○ parrot2의 빈 이름을 "miki"로 설정

- ✔ **org.scoula.app 패키지에 Main2 클래스를 정의하세요.**
 - ProjectConfig2를 설정 클래스로하여 Spring Context를 생성
 - 컨텍스트를 이용하여 "miki" 이름의 빈을 추출
 - 추출된 Parrot의 name 출력

- ✓ Parrot 클래스를 컴포넌트 스캔을 통해 빈으로 자동 등록되도록 정의하세요.
 - @PostConstruct를 이용하여 빈의 name 속성을 "Kiki"로 설정

- ✓ Parrot 클래스를 컴포넌트 스캔을 통해 빈으로 자동 등록되도록 ProjectConfig3 설정 클래스를 정의하세요.

- ✔ **org.scoula.app** 패키지에 **Main3** 클래스를 정의하세요.
 - ProjectConfig3을 설정 클래스로하여 Spring Context를 생성
 - Parrot 빈 추출
 - 추출된 Parrot의 name 출력

2025년 상반기 K-디지털 트레이닝

스프링 컨텍스트- 빈 작성

[KB] IT's Your Life

- ✓ **Spring 프로젝트 틀을 만드세요.**
 - 프로젝트명: ex02
 - group: org.scoula
 - Artifact Id: ex02
- 스프링 코어, annotation-api 의존성 추가

- ✔ **org.scoula.beans** 패키지에 Parrot 클래스를 정의하세요
 - String name 속성과 Getter/Setter 추가
 - toString 추가

- ✓ **org.scoula.beans 패키지에 Person 클래스를 정의하세요**
 - String name 속성과 Getter/Setter 추가
 - Parrot parrot 속성과 Getter/Setter 추가

✓ **org.scoula.config** 패키지에 **ProjectConfig** 설정 클래스를 정의하세요.

○ 다음과 같이 빈을 등록

- Parrot
 - name 속성: Koko
- Person
 - name 속성: Ella

✓ **org.scoula.main** 패키지에 **Main** 클래스를 정의하세요.

- ProjectConfig를 설정으로 컨텍스트 생성
- Person과 Parrot 빈을 추출
- 추출된 빈의 속성 출력
 - Person's name
 - Prrot's name
 - Person's parrot

- ✔ **ProjectConfig를 수정하여 Person 빈의 Parrot을 설정하세요. Main을 실행하여 설정 내용을 확인하세요.**
 - 메서드의 의존성 주입을 통해 Parrot을 주입하도록 설정

- ✔ **org.scoula.beans** 패키지에 Parrot2 클래스를 정의하세요.
 - 자동 등록되도록 지정
 - name을 "Koko"로 지정

- ✔ **org.scoula.beans** 패키지에 **Person2** 클래스를 정의하세요.
 - 빈으로 자동 등록되도록 지정
 - name을 "Ella"로 지정
 - Parrot2를 오토와이어를 이용해 의존성 주입 지정

- ✔ **org.scoula.config** 패키지에 **ProjectConfig2** 클래스를 정의하세요.
 - 컴포넌트 스캔을 통해 자동으로 빈을 등록

- ✔ **org.scoula.main** 패키지에 **Main2** 클래스를 정의하세요.
 - ProjectConfig2를 설정으로 컨텍스트 생성
 - Person2빈을 추출
 - 추출된 빈의 속성 출력
 - Person's name
 - Person's parrot

- ✓ **org.scoula.beans 패키지에 Person3 클래스를 정의하세요.**
 - 빈으로 자동 등록되도록 지정
 - name을 "Ella"로 지정
 - Parrot2를 생성자 주입을 통해 자동 설정