

03 안드로이드를 위한 Kotlin 문법



IT CookBook, 코틀린을 활용한 안드로이드 프로그래밍

학습목표

- ❖ 기본적인 Kotlin 문법을 익힌다.
- ❖ 안드로이드 프로그래밍을 위한 Kotlin의 특징을 이해한다.

차례

1. Kotlin의 개요
2. Kotlin의 기본 문법
3. 클래스와 인스턴스
4. 클래스 상속
5. 추가로 알아둘 Kotlin 문법

01 Kotlin의 특징

- ① Java와 100% 상호 호환되므로 Java 코드를 완전히 대체 가능
- ② Java보다 문법이 간결함
- ③ 프로그램의 안정성을 높여줌
- ④ var 또는 val 예약어를 통해 데이터 형식을 선언하지 않고 변수를 선언할수 있음

02 Kotlin 프로그램 작성법

- ① IntelliJ IDEA 환경에서 개발
- ② Kotlin 사이트(<https://play.kotlinlang.org/>)에 접속하여 별도의 설치 없이 개발

02 Kotlin 프로그램 작성법

- <실습 3-1> IntelliJ IDEA 환경에서 Kotlin 개발하기
 - (1) <https://www.jetbrains.com/idea/download/>에 접속하여 'Community'를 다운로드(무료로 다운 가능).

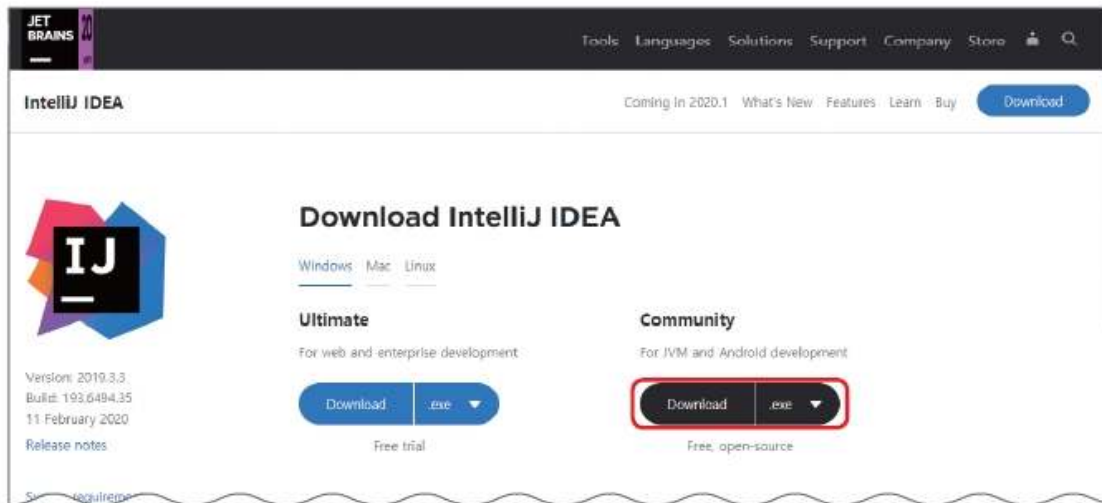


그림 3-1 IntelliJ IDEA 다운로드

02 Kotlin 프로그램 작성법

- (2) 다운로드한 파일을 실행하여 설치.
 - 모두 기본값으로 두고 <Next>를 클릭하여 설치를 진행
- (3) [Installation Options] 창에서는 아무것도 선택하지 않고 <Next>를 클릭

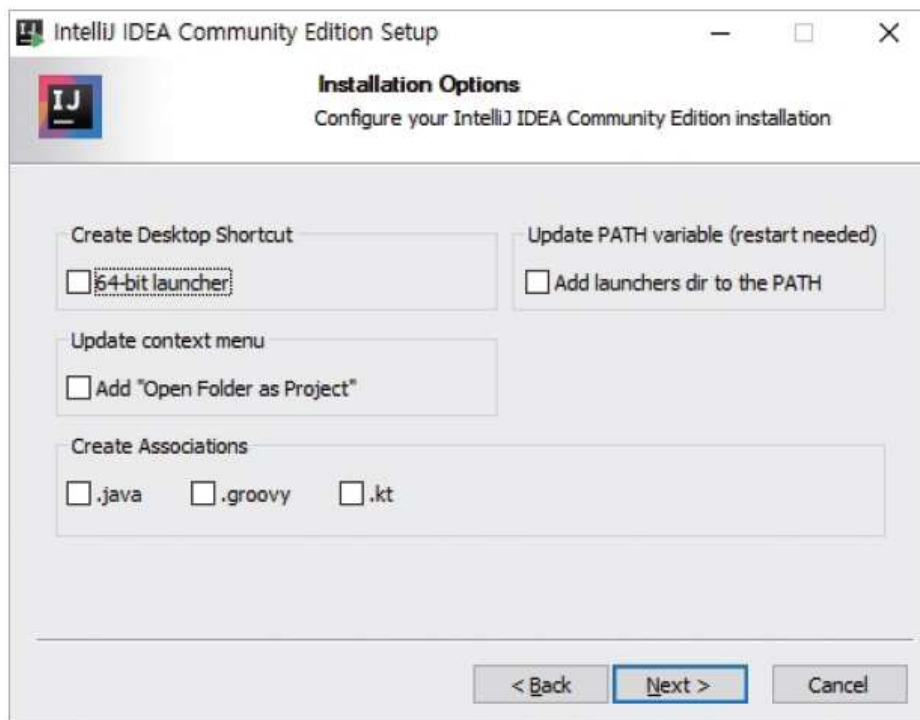


그림 3-3 IntelliJ 설치 옵션 선택 창

02 Kotlin 프로그램 작성법

- (4) 설치가 완료되면 [Windows 시작]-[JetBrains]-[IntelliJ IDEA Community Edition]을 선택하여 실행
 - [Import IntelliJ IDEA Settings From...] 창이 나오면 'Do not import settings'를 선택하고 <OK>를 클릭.

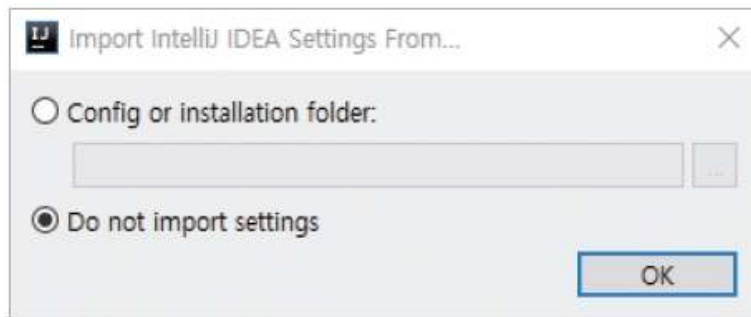


그림 3-4 IntelliJ 이전 환경 가져오기 설정

- (5) [JetBrains Privacy Policy] 창이 나오면 'I confirm that I have read and ...'에 체크하고 <Continue>를 클릭



그림 3-5 IntelliJ IDEA 로고

02 Kotlin 프로그램 작성법

- (6) [Set UI theme] 창이 나오면 'Darcula' 또는 'Light' 모드를 선택하고 왼쪽 아래의 <Skip Remaining and Set Defaults>를 클릭
- (7) 초기화면에서 [Create New Project]를 클릭



그림 3-6 새 프로젝트 생성 1

02 Kotlin 프로그램 작성법

- (8) [New Project] 창에서 왼쪽의 [Kotlin]에 이어 오른쪽의 [JVM | IDEA]를 선택한 후 <Next>를 클릭

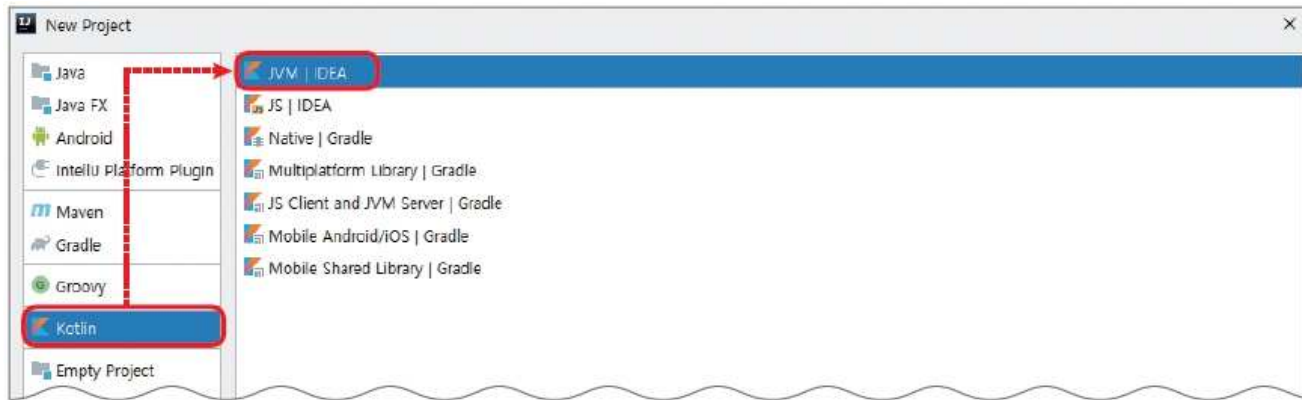


그림 3-7 새 프로젝트 생성 2

- (9) [Project name]에 'HelloWorld'를 입력하고 <Finish>를 클릭

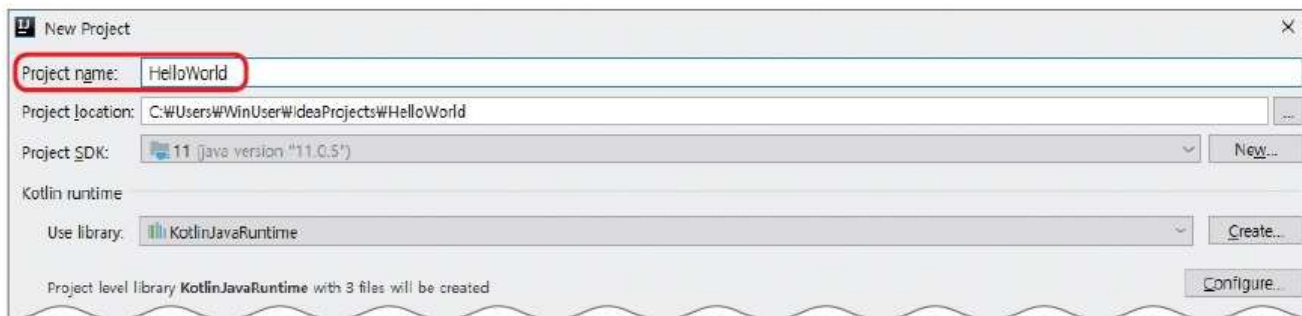


그림 3-8 새 프로젝트 생성 3

02 Kotlin 프로그램 작성법

- (10) 왼쪽의 [HelloWorld]-[src]에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 [New]-[Kotlin File/Class]를 선택
 - 이름에 'HelloWorld'를 입력하고 [File]을 더블클릭

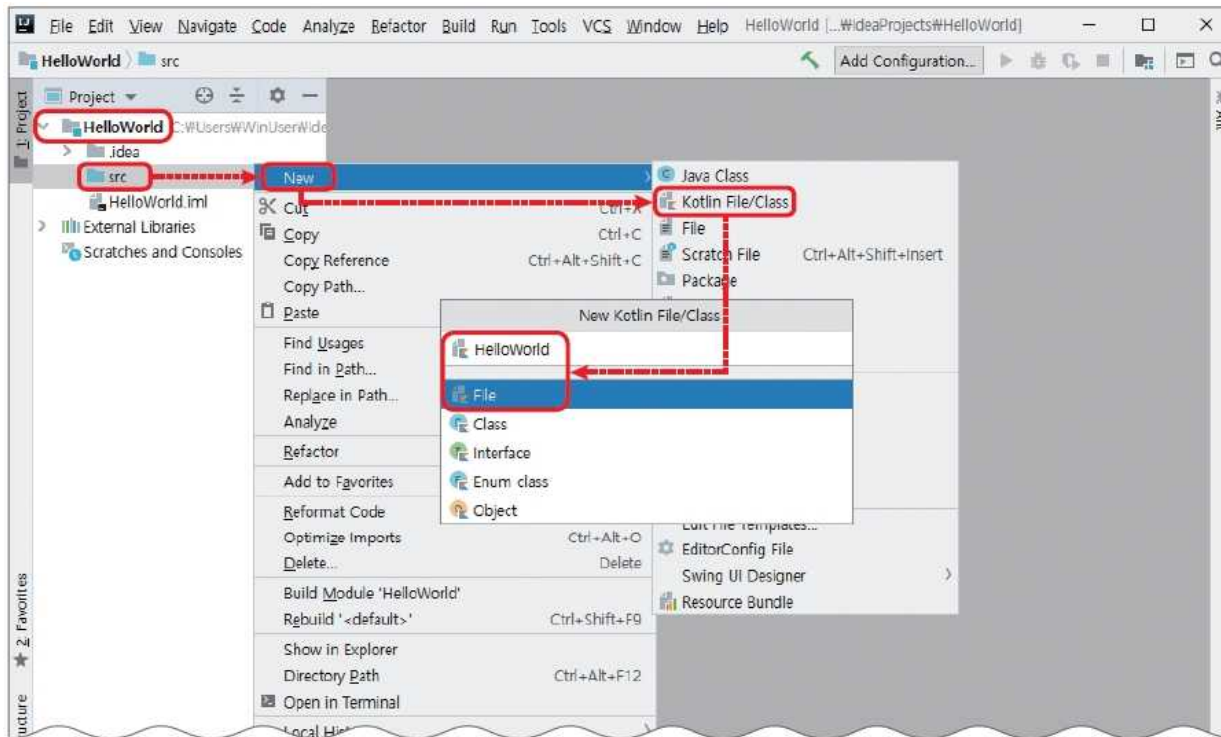


그림 3-9 소스코드 추가

02 Kotlin 프로그램 작성법

- (11) 빈 화면에 다음과 같이 간단한 예제 입력

예제 3-1 HelloWorld.kt

```
1 fun main() {  
2     println("안드로이드를 위한 Kotlin 연습")  
3 }
```

02 Kotlin 프로그램 작성법

- (12) 빈 화면에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 [Run 'HelloWorldKt']를 선택하면 아래 쪽 콘솔에 실행 결과가 나타남

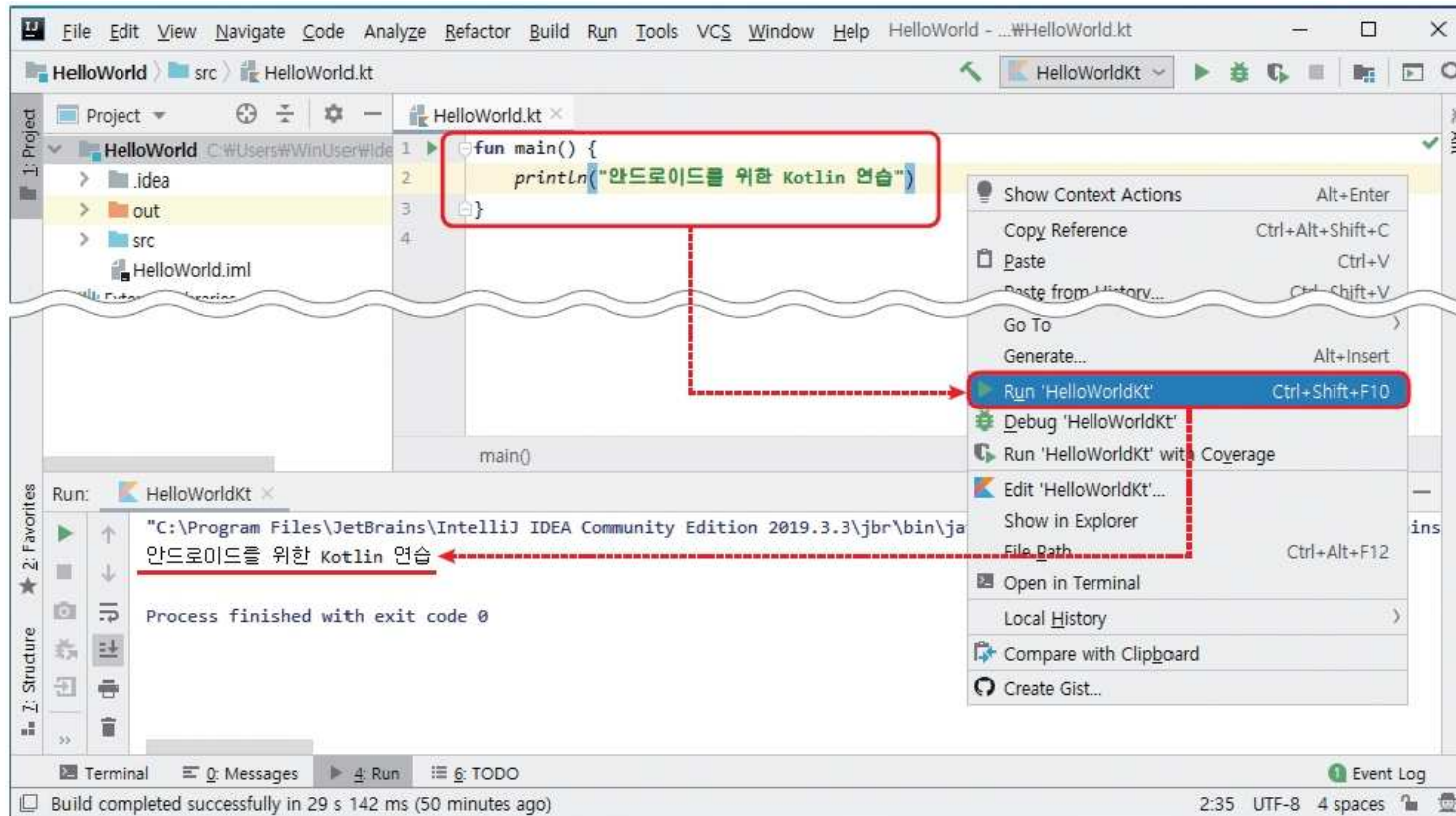


그림 3-10 코드의 컴파일과 실행

01 변수와 데이터 형식

- 정수형 변수, 실수형 변수, 문자형 변수, 문자열 변수를 선언하고 값을 대입한 후 출력하는 예제

예제 3-2 exam01.kt

```
1 fun main() {  
2     var var1 : Int = 10  
3     var var2 : Float = 10.1f  
4     var var3 : Double = 10.2  
5     var var4 : Char = '안'  
6     var var5 : String = "안드로이드"  
7     println(var1)  
8     println(var2)  
9     println(var3)  
10    println(var4)  
11    println(var5)  
12 }
```

```
10  
10.1  
10.2  
안  
안드로이드
```

01 변수와 데이터 형식

- Kotlin에서 많이 사용되는 기본적인 데이터 형식

분류	데이터 형식	설명
문자형	Char	2byte를 사용하며 한글 또는 영문 1개만 입력
	String	여러 글자의 문자열을 입력
정수형	Byte	1byte를 사용하며 -128~+127까지 입력
	Short	2byte를 사용하며 -32768~+32767까지 입력
	Int	4byte를 사용하며 약 -21억~+21억까지 입력
	Long	8byte를 사용하며 상당히 큰 정수까지 입력 가능
실수형	Float	4byte를 사용하며 실수를 입력
	Double	8byte를 사용하며 실수를 입력. Float보다 정밀도가 높음
불리언형	Boolean	true 또는 false를 입력

01 변수와 데이터 형식

■ Kotlin의 변수 선언 방식

■ 1) 암시적 선언

- 변수의 데이터 형식을 지정하지 않고, 대입되는 값에 따라 자동으로 변수의 데이터 형식이 지정
 - 단, 초기화하지 않는 경우에는 데이터 형식을 반드시 명시해야 함.

- 예제 3-2의 2~6행을 아래와 같이 수정 가능

```
var var1 = 10
var var2 = 10.1f
var var3 = 10.2
var var4 = '안'
var var5 = "안드로이드"
```


01 변수와 데이터 형식

■ Kotlin의 변수 선언 방식

- 2) var(variable)
 - 일반 변수를 선언할 때 사용
 - 필요할 때마다 계속 다른 값을 대입 가능
- 3) val(value)
 - 변수 선언과 동시에 값을 대입하거나, 초기화 없이 선언한 후에 한 번만 값을 대입 가능
 - 한 번 값을 대입하고 나면 값을 변경할 수 없음

```
var myVar : Int = 100  
myVar = 200 // 정상
```

```
val myVal : Int = 100  
myVal = 200 // 오류
```

01 변수와 데이터 형식

- 데이터 형식 변환
 - 캐스팅 연산자 사용
 - Kotlin에서 제공하는 `toInt()`나 `toDouble()` 등의 정적 메소드 사용

```
var a : Int = "100".toInt()  
var b : Double = "100.123".toDouble()
```

01 변수와 데이터 형식

■ null 사용

- Kotlin은 기본적으로 변수에 null 값을 넣지 못함
 - 변수를 선언할 때 데이터 형식 뒤에 ?를 붙여야 null 대입 가능

```
var notNull : Int = null // 오류
var okNull : Int? = null // 정상
```

■ 변수가 null 값이 아니라고 표시해야 하는 경우

- !!로 나타냄
 - 이 경우 null 값이 들어가면 오류 발생

```
var ary = ArrayList<Int>(1) // 1개짜리 배열 리스트
ary!!.add(100) // 값 100을 추가
```

02 조건문: if, when

■ if 문

- 조건이 true인지 false인지에 따라서 어떤 작업을 할 것인지를 결정
- 이중 분기라고도 부름

■ if 문의 형식

```
if(조건식) {  
    // 조건식이 true일 때 이 부분 실행  
}
```

■ if-else 문의 형식

```
if(조건식) {  
    // 조건식이 true일 때 이 부분 실행  
} else {  
    // 조건식이 false일 때 이 부분 실행  
}
```

02 조건문: if, when

■ when 문

- 여러 가지 경우에 따라서 어떤 작업을 할 것인지를 결정
- 다중 분기라고도 부름

■ when 문의 형식

```
when (식) {  
    값1 -> // 값1이면 이 부분 실행  
    값2 -> // 값2이면 이 부분 실행  
    :  
    else -> // 어디에도 해당하지 않으면 이 부분 실행  
}
```

02 조건문: if, when

예제 3-3 exam02.kt

```
1 fun main() {  
2     var count : Int = 85  
3     if (count >= 90) {  
4         println("if문: 합격 (장학생)")  
5     } else if (count >= 60) {  
6         println("if문: 합격")  
7     } else {  
8         println("if문: 불합격")  
9     }  
10  
11     var jumsu : Int = (count / 10) * 10  
12     when (jumsu) {  
13         100 -> println("when문: 합격(장학생)")  
14         90 -> println("when문: 합격(장학생)")  
15         80, 70, 60 -> println("when문: 합격")  
16         else -> println("when문: 불합격")  
17     }  
18 }
```

if문: 합격
when문: 합격

02 조건문: if, when

■ when 문의 처리 방법

- 각각의 값에 따라 처리 : [예제 3-3] 방식
- 범위로 처리 : in 키워드 사용
 - [예제 3-3]의 11~17행을 다음과 같이 수정해도 동일한 결과를 얻을 수 있음

```
var jumsu : Int = count
when (jumsu) {
    in 90 .. 100 -> println("when문: 합격(장학생)")
    in 60 .. 89 -> println("when문: 합격")
    else -> println("when문: 불합격")
}
```

03 배열

■ 배열

- 여러 개의 데이터를 하나의 변수에 저장하기 위해 사용

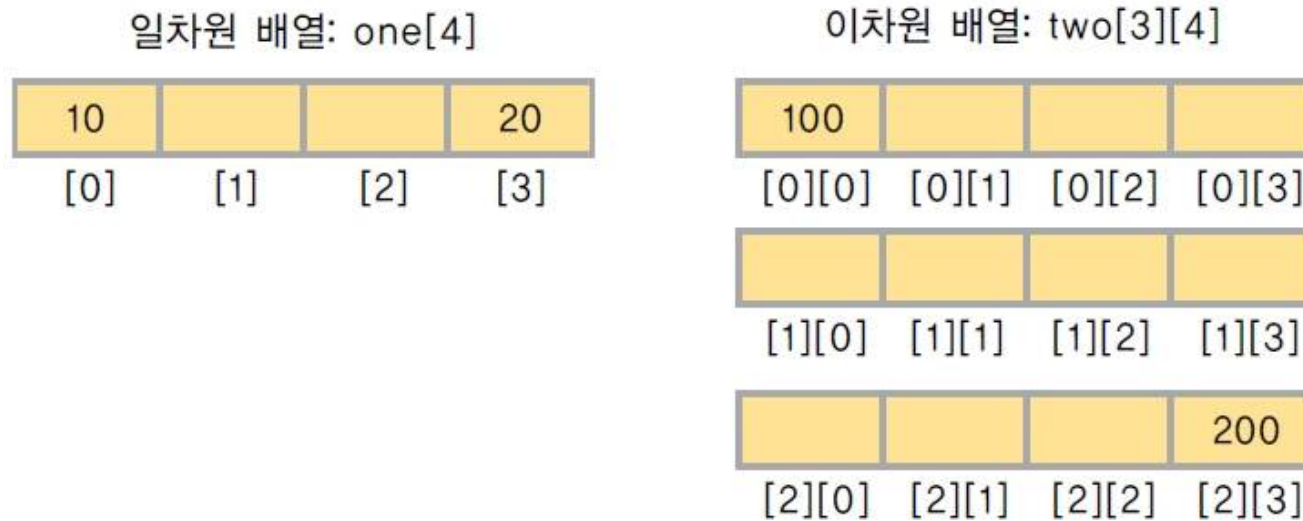


그림 3-11 배열의 개념

03 배열

■ 일차원 배열 선언 형식

```
var 배열명 = Array<데이터 형식>(개수, {초깃값})
```

```
var 배열명 = Array<데이터 형식>(개수) {초깃값}
```

– 일차원 배열(one[4])을 선언하고 값을 대입하는 방법

일차원 배열: one[4]

10			20
[0]	[1]	[2]	[3]

```
var one = Array<Int>(4, {0})
one[0] = 10
one[3] = 20
```

03 배열

■ 이차원 배열 선언 형식

```
var 배열명 = Array<배열 데이터 형식>(행 개수, {배열 데이터 형식(열 개수)})
```

```
var 배열명 = Array<데이터 형식>(개수) {초깃값}
```

- 3×4 이차원 배열(two[3][4])을 선언하고 값을 대입하는 방법

이차원 배열: two[3][4]

100			
[0][0]	[0][1]	[0][2]	[0][3]
[1][0]	[1][1]	[1][2]	[1][3]
			200
[2][0]	[2][1]	[2][2]	[2][3]

```
var two = Array<IntArray>(3, {IntArray(4)})
two[0][0] = 100
two[2][3] = 200
```

03 배열

- 배열을 선언하면서 값을 바로 대입하는 것도 가능함

```
var three : IntArray = intArrayOf(1,2,3)
```

- ArrayList

```
var one = ArrayList<Int>(4)
one.add(10)
one.add(20)
var hap = one.get(0) + one.get(1)
// 첫 번째 값 + 두 번째 값
```

04 반복문: for, while

- for 문

```
for (변수 in 시작..끝 step 증가량) {  
    // 이 부분을 반복 실행  
}
```

- 배열의 개수만큼 변수에 대입하여 반복하는 방법

```
for (변수 in 배열명.indices) {  
    // 이 부분을 반복 실행  
}
```

04 반복문: for, while

- 배열의 모든 값을 출력하는 방법

```
var one : IntArray = intArrayOf(10,20,30,40)
for (i in one.indices) {
    println(one[i])
}
```

- 첨자(i) 없이 바로 배열의 값을 하나씩 처리하는 방법

```
for (변수 in 배열명) {
    // 이 부분에서 변수 사용
}
```

- 배열의 내용이 하나씩 변수에 대입된 후 for 문 내부 실행
 - » 결국 배열의 개수만큼 for 문이 반복됨

04 반복문: for, while

- while 문

```
while (조건식) {  
    // 조건식이 true인 동안 이 부분을 실행  
}
```

- break 문

- 반복문을 빠져나올 때 사용

- continue 문

- 반복문의 조건식으로 건너뛸 때 사용

04 반복문: for, while

예제 3-4 exam03.kt

```
1 fun main() {  
2     var one : IntArray = intArrayOf(10,20,30)  
3     for (i in one.indices) {  
4         println(one[i])  
5     }  
6     for (value in one) {  
7         println(value)  
8     }  
9  
10    var two : Array<String> = arrayOf("하나", "둘", "셋")  
11    for (i in 0..2 step 1) {  
12        println(two[i])  
13    }  
14    var k : Int = 0  
15    while (k < two.size) {  
16        println(two[k])  
17        k++  
18    }  
19 }
```

10
20
30
10
20
30
하나
둘
셋
하나
둘
셋

05 메소드와 전역변수, 지역변수

■ 메소드

- 기본 메소드인 `main()` 함수 외에 사용자가 메소드를 추가로 생성할 수 있음
- 메소드를 호출할 때 파라미터를 넘길 수 있음
- 메소드에서 사용된 결과를 `return` 문으로 돌려줄 수도 있음.

■ 변수

- 전역변수(global variable)
 - 전역변수는 모든 메소드에서 사용됨
- 지역변수(local variable)
 - 메소드 내부에서만 사용됨

05 메소드와 전역변수, 지역변수

예제 3-5 exam04.kt

```
1 var myVar : Int = 100
2 fun main() {
3     var myVar : Int = 0
4     println (myVar)
5
6     var sum : Int = addFunction(10,20)
7     println(sum)
8 }
9
10 fun addFunction(num1: Int, num2: Int) : Int {
11     var hap : Int
12     hap = num1 + num2 + myVar
13     return hap
14 }
```

0
130

06 예외 처리: try~catch

- 예외(exception)
 - Kotlin 프로그램 실행 중에 발생하는 오류
 - try~catch 문을 통해 이 오류를 처리함

예제 3-6 exam05.kt

```
1 fun main() {  
2     var num1 : Int = 100  
3     var num2 : Int = 0  
4     try {  
5         println(num1/num2)  
6     } catch (e : ArithmeticException) {  
7         println("계산에 문제가 있습니다")  
8     }  
9 }
```

계산에 문제가 있습니다

07 연산자

표 3-2 주로 사용되는 Kotlin 연산자

연산자	설명
+, -, *, /, %	사칙 연산자로 %는 나머지값을 계산한다.
+, -	부호 연산자로 변수, 수, 식 앞에 붙일 수 있다.
=	대입 연산자로 오른쪽을 왼쪽에 대입한다.
++, --	1씩 증가 또는 감소시킨다.
==, ==~, !=, !=~, <, >, <=, >=	비교 연산자로 결과는 true 또는 false이며, if 문이나 반복문의 조건식에 주로 사용된다.
&&, , !	논리 연산자로 and, or, not을 의미한다.
and, or, xor, inv()	비트 연산자로, 비트 단위로 and, or, exclusive or, not 연산을 한다.
shr, shl	시프트 연산자로, 비트 단위로 왼쪽 또는 오른쪽으로 이동한다.
+=, -=, *=, /=	복합 대입 연산자로, 'a+=b'는 'a=a+b'와 동일하다.
toByte(), toShort(), toInt(), toLong(), toFloat(), toDouble(), toChar()	데이터 형식을 강제로 변환하는 함수이다. 예를 들어 'var a : Int = (3.14).toInt()'는 Double 형인 3.14 값을 Int 형으로 강제로 변환하여 a에 대입한다. 즉 a에 3이 대입된다.

01 클래스 정의와 인스턴스 생성

- 클래스(class)
 - 변수(필드)와 메소드로 구성
 - 객체지향 관점에서의 클래스 :
 - 실세계의 객체들이 가질 수 있는 상태와 행동

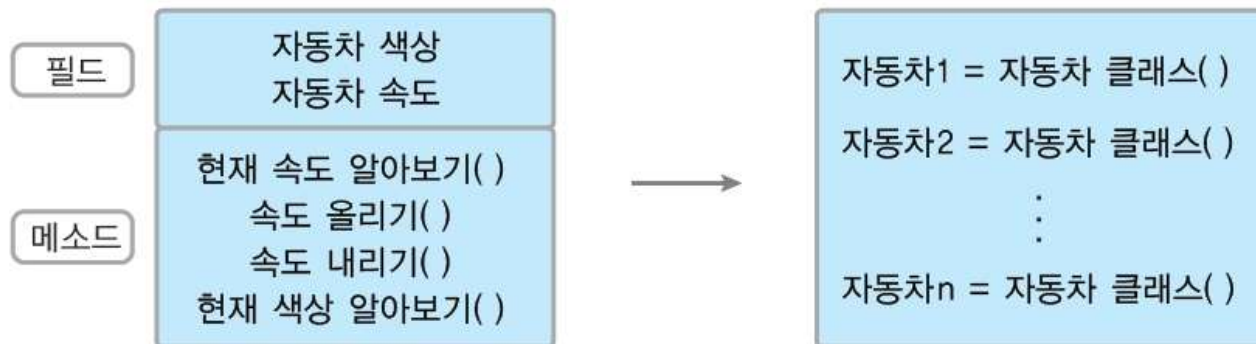


그림 3-12 클래스의 형식

01 클래스 정의와 인스턴스 생성

- [그림 3-12]의 자동차 클래스를 구현한 예제
 - 클래스 이름은 Car로 지정

예제 3-7 Car.kt-기본 구조

```
1 class Car {  
2     var color : String = ""  
3     var speed : Int = 0  
4  
5     fun upSpeed(value: Int) {  
6         if (speed+value >= 200)  
7             speed = 200  
8         else  
9             speed = speed + value  
10    }  
11    fun downSpeed(value: Int) {  
12        if (speed-value <= 0)  
13            speed = 0  
14        else  
15            speed = speed - value  
16    }  
17 }
```

01 클래스 정의와 인스턴스 생성

- [예제 3-7]에서 정의한 Car 클래스를 인스턴스로 생성

예제 3-8 exam06.kt

```

1 class Car {
2     ~~~ 생략([예제 3-7]과 동일) ~~~
3 }
4
5 fun main() {
6     var myCar1 : Car = Car()
7     myCar1.color = "빨강"
8     myCar1.speed = 0
9
10    var myCar2 : Car = Car()
11    myCar2.color = "파랑"
12    myCar2.speed = 0
13
14    var myCar3 : Car = Car()
15    myCar3.color = "초록"
16    myCar3.speed = 0
17
18    myCar1.upSpeed(50)
19    println("자동차1의 색상은 " + myCar1.color
20           + "이며, 속도는 " + myCar1.speed + "km입니다.");
21
22    myCar2.upSpeed(20)
23    ~~~ 생략(myCar2 내용 출력) ~~~
24
25    myCar3.upSpeed(250)
26    ~~~ 생략(myCar3 내용 출력) ~~~
27 }

```

자동차1의 색상은 빨강이며, 속도는 50km입니다.
 자동차2의 색상은 파랑이며, 속도는 20km입니다.
 자동차3의 색상은 초록이며, 속도는 200km입니다.

02 생성자

- [예제 3-7]의 Car.kt에 생성자 코드 추가

예제 3-9 Car.kt-생성자 추가

```
1 class Car {  
2     var color : String = ""  
3     var speed : Int = 0  
4  
5     constructor(color: String, speed: Int) {  
6         this.color = color  
7         this.speed = speed  
8     }  
9     ~~~ 생략([예제 3-7]의 5행 이하와 동일) ~~~
```

02 생성자

- [예제 3-8]의 Car 클래스를 사용한 myCar1, myCar2, myCar3의 내용을 변경해야 함.
 - [예제 3-8]의 6~16행을 아래와 같이 수정.
 - 실행 결과는 [예제 3-8]과 동일.

예제 3-10 exam06.kt-수정

```
1 fun main() {  
2     var myCar1 : Car = Car("빨강", 0)  
3     var myCar2 : Car = Car("파랑", 0)  
4     var myCar3 : Car = Car("초록", 0)  
5  
6     ~~~ 생략([예제 3-8]의 18행 이하와 동일) ~~~  
}
```


03 메소드 오버로딩

- 메소드 오버로딩(overloading)
 - 한 클래스 내에서 메소드의 이름이 같아도 파라미터의 개수나 데이터 형식만 다르면 여러 개를 선언할 수 있음
- [예제 3-9]의 9행에 다음 예제의 10~15행을 추가

예제 3-11 Car.kt-메소드 오버로딩 추가

```
1 class Car {  
2     var color : String = ""  
3     var speed : Int = 0  
4  
5     constructor(color: String, speed: Int) {  
6         this.color = color  
7         this.speed = speed  
8     }  
9  
10    constructor(speed: Int) {  
11        this.speed = speed  
12    }  
13  
14    constructor() {  
15    }  
16  
17    ~~~ 생략([예제 3-7]의 5행 이하와 동일) ~~~
```

04 정적 필드, 정적 메소드, 상수 필드

■ 정적 필드(static field)

- 인스턴스를 생성하지 않고 클래스 자체에서 사용되는 변수
- companion object { } 안에 작성하여 정적 필드를 만들

■ 정적 메소드(static method)

- 메소드 또한 companion object { } 안에 작성하면 됨
- 인스턴스를 생성하지 않고도 '클래스명.메소드명()'으로 호출하여 사용 가능

■ 상수 필드

- 정적 필드에 초깃값을 입력하고 const val로 선언
- 선언한 후에는 값을 변경할 수 없음
- 상수 필드는 대문자로 구성하는 것이 일반적임
- 클래스 안에 상수를 정의할 때 사용

04 정적 필드, 정적 메소드, 상수 필드

예제 3-12 Car.kt-정적 구성 요소 추가

```
1 class Car {
2     var color : String = ""
3     var speed : Int = 0
4     companion object {
5         var carCount : Int = 0
6         const val MAXSPEED : Int = 200
7         const val MINSPEED : Int = 0
8         fun currentCarCount() : Int {
9             return carCount
10        }
11    }
12
13    constructor(color: String, speed: Int) {
14        this.color = color
15        this.speed = speed
16        carCount ++
17    }
18
19    ~~~ 생략([예제 3-11]의 10행 이하와 동일) ~~~
```

04 정적 필드, 정적 메소드, 상수 필드

예제 3-13 exam07.kt

```

1  class Car {
2      ~~~ 생략([예제 3-12]의 Car 클래스와 동일) ~~~
3  }
4  fun main() {
5      var myCar1 : Car = Car("빨강", 0)
6      var myCar2 : Car = Car("파랑", 0)
7      var myCar3 : Car = Car("초록", 0)
8
9      println("생산된 차의 대수(정적 필드) ==> " + Car.carCount)
10     println("생산된 차의 대수(정적 메소드) ==> " + Car.currentCarCount())
11     println("차의 최고 제한 속도 ==> " + Car.MAXSPEED)
12
13     println("PI의 값 ==> " + Math.PI)
14     println("3의 5제곱 ==> " + Math.pow(3.0, 5.0))
15 }

```

생산된 차의 대수(정적 필드) ==> 3
 생산된 차의 대수(정적 메소드) ==> 3
 차의 최고 제한 속도 ==> 200
 PI의 값 ==> 3.141592653589793
 3의 5제곱 ==> 243.0

01 클래스 상속과 메소드 오버라이딩

- 클래스 상속(inheritance)
 - 기존의 클래스가 가지고 있는 것을 그대로 물려받으면서 필요한 필드나 메소드를 추가로 정의하는 것을 의미함

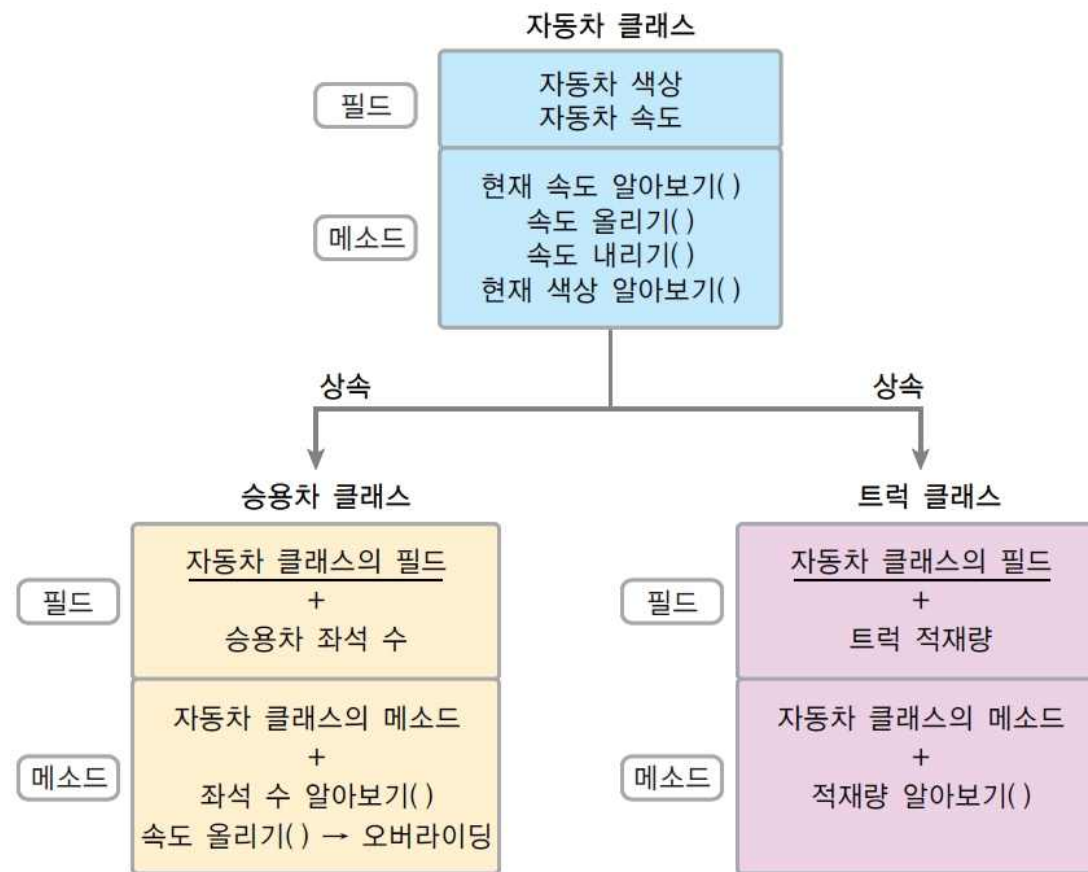


그림 3-13 클래스 상속의 개념

01 클래스 상속과 메소드 오버라이딩

- 슈퍼클래스(superclass, 또는 부모 클래스)
 - [그림 3-13]에서의 자동차 클래스를 의미함

- 서브클래스(subclass, 또는 자식 클래스)
 - [그림 3-13]에서의 승용차 클래스나 트럭 클래스를 의미함
 - 서브클래스는 슈퍼클래스의 모든 필드와 메소드를 상속받음
 - → 별도의 선언이나 정의 없이도 슈퍼클래스의 필드와 메소드를 사용할 수 있음

- 메소드 오버라이딩(overriding)
 - 슈퍼클래스의 메소드를 무시하고 새로 정의하는 것을 의미함
 - 승용차 클래스의 '속도 올리기()' 메소드는 슈퍼 클래스의 메소드를 재정의함

01 클래스 상속과 메소드 오버라이딩

- [그림 3-13]의 승용차 클래스를 Kotlin 코드로 변경한 예제

예제 3-14 Automobile.kt

```
1 open class Car {  
2     ~~~ 생략([예제 3-12]의 Car 클래스와 동일) ~~~  
3     open fun upSpeed(value: Int) {  
4         if (speed+value >= 200)  
5             ~~~ 생략 ~~~  
6     }  
7  
8     class Automobile : Car {  
9         var seatNum : Int = 0  
10  
11         constructor() {  
12             }  
13         fun countSeatNum() : Int {  
14             return seatNum  
15         }  
16  
17         override fun upSpeed(value: Int) {  
18             if (speed+value >= 300)  
19                 speed = 300  
20             else  
21                 speed = speed + value  
22         }  
23 }
```

01 클래스 상속과 메소드 오버라이딩

- 서브클래스를 사용하는 간단한 예제

예제 3-15 exam08.kt

```
1  ~~~ 생략([예제 3-14]의 Car 및 Automobile 클래스와 동일) ~~~
2
3  fun main() {
4      var auto : Automobile = Automobile()
5      auto.upSpeed(250)
6      println("승용차의 속도는 " + auto.speed + "km입니다.")
7  }
```

승용차의 속도는 250km입니다.

02 추상 클래스와 추상 메소드

■ 추상(abstract) 클래스

- 인스턴스화를 금지하는 클래스
- 추상 클래스는 클래스 앞에 abstract 키워드를 붙여서 지정함
- 인스턴스화란
 - [예제 3-15]의 4행과 같이 클래스로 인스턴스를 생성하는 것을 의미.

■ 추상 메소드

- 본체가 없는 메소드
- 메소드 앞에 abstract 키워드를 붙여서 지정
 - 추상 메소드를 포함하는 클래스는 추상 클래스로 지정해야 함.

02 추상 클래스와 추상 메소드

- 추상 클래스와 추상 메소드를 사용하는 목적
 - 공통적으로 사용되는 기능을 추상 메소드로 선언 해놓고, 추상 클래스를 상속받은 후에 추상 메소드를 오버라이딩해서 사용하기 위함
 - '구현한다(implement)'
 - 추상 메소드를 오버라이딩하는 것을 의미함
- 동물 클래스를 추상 클래스로 만들고 추상 메소드인 '이동한다()'를 포함함

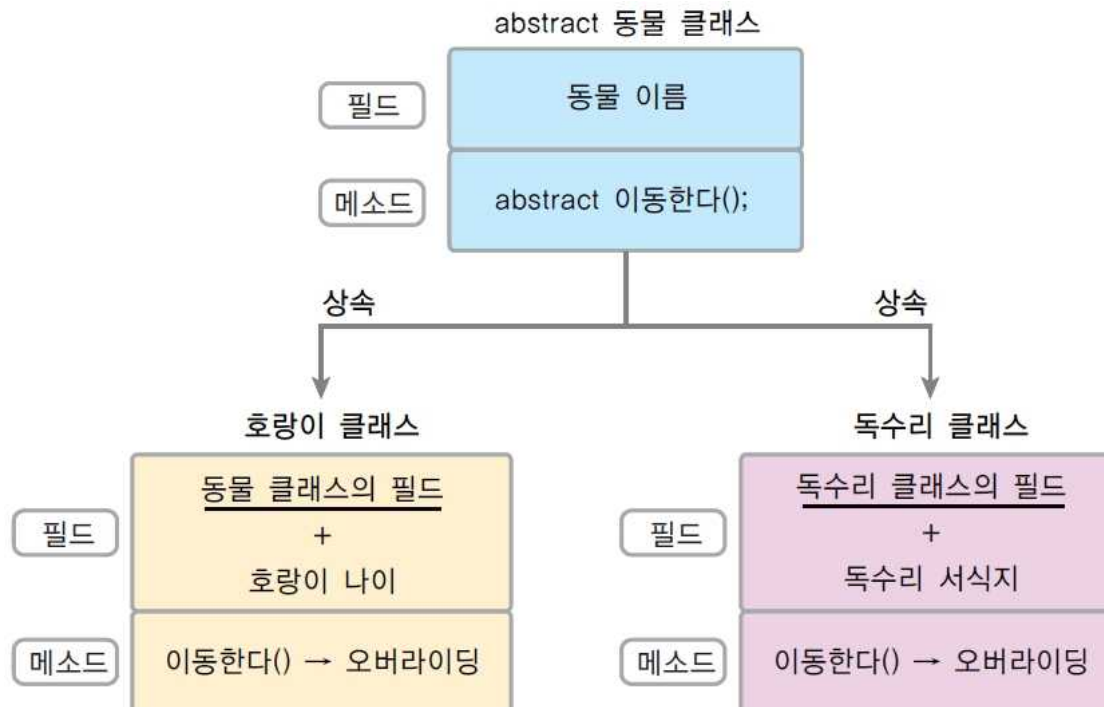


그림 3-14 추상 클래스 상속의 개념

02 추상 클래스와 추상 메소드

- [그림 3-14]를 구현한 예제

예제 3-16 Animal.kt

```
1 abstract class Animal {
2     var name : String = ""
3     abstract fun move()
4 }
5
6 class Tiger : Animal() {
7     var age : Int = 0
8     override fun move() {
9         println("네 발로 이동한다.")
10    }
11 }
12
13 class Eagle : Animal() {
14     var home : String = ""
15     override fun move() {
16         println("날개로 날아간다.")
17    }
18 }
19
20 fun main() {
21     var tiger1 = Tiger()
22     var eagle1 = Eagle()
23
24     tiger1.move()
25     eagle1.move()
26 }
```

네 발로 이동한다.
날개로 날아간다.

03 클래스 변수의 다형성

- 다형성(polymorphism)
 - 서브클래스에서 생성한 인스턴스를 자신의 클래스 변수에 대입할 수 있는 것을 의미함
 - 하나의 변수에 여러 종류의 인스턴스를 대입할 수 있음

예제 3-17 exam09.kt

```
1  ~~~ 생략([예제 3-16]의 Animal, Tiger, Eagle 클래스와 동일) ~~~
2  fun main() {
3      var animal : Animal
4
5      animal = Tiger()
6      animal.move()
7
8      animal = Eagle()
9      animal.move()
10 }
```

네 발로 이동한다.
날개로 날아간다.

04 인터페이스와 다중 상속

- 인터페이스(interface)
 - 추상 클래스와 성격이 비슷함
 - interface 키워드를 사용하여 정의하고 내부에는 추상 메소드를 선언함
 - 클래스에서 인터페이스를 받아 완성할 때 상속과 마찬가지로 '**: 인터페이스 이름**' 형식을 사용함
 - 인터페이스는 '상속받는다'고 하지 않고 '**구현한다**'고 함
 - Kotlin은 다중 상속을 지원하지 않음
 - 대신 인터페이스를 사용하여 다중 상속과 비슷하게 작성할 수 있음

04 인터페이스와 다중 상속

예제 3-18 exam10.kt

```

1  abstract class Animal {
2      var name : String = ""
3      abstract fun move()
4  }
5
6  interface iAnimal {
7      abstract fun eat()
8  }
9
10 class iCat : iAnimal {
11     override fun eat() {
12         println("생선을 좋아한다.")
13     }
14 }
15
16 class iTiger : Animal(), iAnimal {
17     override fun move() {
18         println("네 발로 이동한다.")
19     }
20     override fun eat() {
21         println("멧돼지를 잡아먹는다.")
22     }
23 }

```

생선을 좋아한다.
네 발로 이동한다.
멧돼지를 잡아먹는다.

```

24
25 class Eagle : Animal() {
26     var home : String = ""
27     override fun move() {
28         println("날개로 날아간다.")
29     }
30 }
31
32 fun main() {
33     var cat = iCat()
34     cat.eat()
35
36     var tiger = iTiger()
37     tiger.move()
38     tiger.eat()
39 }

```

05 람다식

- 람다식(lambda expression)
 - 함수를 익명 함수(anonymous function) 형태로 간단히 표현 한 것
 - 코드가 간결해져서 가독성이 좋아짐
 - 람다는 { } 안에 매개변수 와 메소드의 모든 내용을 선언
- 파라미터 2개를 받아서 합계를 출력하는 일반적인 메소드 형식

```
fun addNumber (n1: Int, n2: Int) : Int {  
    return n1 + n2  
}
```

- 이를 람다식으로 간단히 표현할 수 있음

```
val addNumber = { n1: Int, n2: Int -> n1 + n2 }
```

05 람다식

■ 람다식의 특징

- ① 람다식은 { }로 감싸며 fun 예약어를 사용하지 않음
- ② { } 안 ->의 왼쪽은 파라미터, 오른쪽은 함수의 내용
- ③ -> 오른쪽 문장이 여러 개라면 세미콜론(;)으로 구분
- ④ 내용 중 마지막 문장은 반환값(return)임.

– 이후 장에서는 버튼을 클릭했을 때 실행되는 람다식을 아래 형태로 구현함

```
버튼변수.setOnClickListener {  
    // 버튼을 클릭하면 실행될 내용  
}
```


01 패키지

■ 패키지

- 클래스와 인터페이스가 많아지면 관리하기가 어렵기 때문에 패키지 단위로 묶어서 관리함.
 - 사용자가 생성한 클래스가 포함될 패키지는 *.kt 파일 첫 행에 아래와 같이 지정

```
package 패키지명
```

- 안드로이드에서 제공하는 패키지 목록 확인 링크:
<https://developer.android.com/reference/kotlin/packages>

02 제네릭스

■ 제네릭스(Generics)

- 데이터 형식의 안전성을 보장하는 데 사용함
 - 제네릭스를 사용하여 strList에 문자열만 들어가도록 설정할 수 있음.
 - 다음 코드의 마지막 행은 컴파일 오류가 발생

```
var strList = ArrayList<String>(4)
strList.add("첫 번째")
strList.add("두 번째")
strList.add(3)
```

- 제네릭스는 <String>뿐 아니라 <Int>, <Double> 등을 사용할 수 있음
- 사용자가 정의한 클래스 형에도 사용할 수 있음

03 문자열 비교, 날짜 형식

- 문자열 비교
 - String 클래스의 equals() 메소드 사용

```
var str : String = "안녕하세요"
if (str.equals("안녕하세요")) {
    // 문자열이 같으면 이곳을 수행
}
```

03 문자열 비교, 날짜 형식

- 날짜 형식
 - DateFormat 클래스를 상속받은 SimpleDateFormat 사용
 - '연월일'이나 '시분초'와 같은 일반적인 표현이 가능함

```
import java.text.DateFormat
import java.text.SimpleDateFormat
import java.util.*

fun main() {
    var now = Date()
    var sFormat : SimpleDateFormat

    sFormat = SimpleDateFormat("yyyyMMdd")
    sFormat = SimpleDateFormat("HH:mm:ss")
    println(sFormat.format(now)) // 23:15:21 형식으로 출력
}
```

Thank You !