

# 5957 객체지향 프로그래밍

60222117 이서현

## 목차

### 1. Object-Oriented Paradigm

#### A. Object interaction

#### B. Object Association

### 2. Class Hierarchy

#### A. Inheritance

#### B. Generalization/Specialization

#### C. Extends

## 주제 : Object-Oriented Paradigm

### 1. Object-Oriented Paradigm

“Object-Oriented Paradigm이란, A world is viewed as a set of objects interacting with each other을 의미한다.”[참고문헌-1번] 즉. 세상의 구성요소를 객체와 상호작용으로 해석하는 것이다. Class는 객체를 만들어내는 type이기 때문에, 실제 instance인 객체와 객체들 사이의 상호작용이 세상을 구성한다고 본다.

#### A. Object Interaction

Object Interaction은 message passing과 관련된 association을 의미한다. Message passing이란 객체의 상호작용을 의미한다. 이 과정에서 메시지와 함수를 1대1로 매칭시키는 message handler을 해야한다.

위의 message handler에서 함수를 호출할 때, 특정 객체의 내부를 알아야 명령을 할 수 있기 때문에, 커플링이 발생한다. 커플링은 두 개의 엔터티가

얼마나 자주 상호작용하는지를 의미하는데 이는 최소화되어야 한다.

"Cohesion(응집성)"[참고문헌-2번]은 내부에 존재하는 통신을 의미하기 때문에 cohesion은 최대화되어야 한다. 결론적으로 객체와 객체 사이의 독립성을 최대화하되, 둘 사이의 통신 또한 최대화하는 것이 이상적이다.

따라서 message Handler로 mapping table을 이용한다. 객체가 특정 명령을 내렸을 때, 어떠한 행동을 해야 할지, 어떠한 함수를 호출해야 할 지에 대한 정보를 나타낸다. 예를 들어, 이벤트가 발생했을 때, 이 이벤트에 맞는 함수를 호출하는 프로그램을 event driven program이라고 칭한다.

## **B. Object Association**

Object Association은 앞서 이야기한 Interaction과 달리, 객체 사이의 message passing이 아닌 서로 다른 두 객체에서 하나의 객체가 다른 객체의 메모리 주소를 알고, 이를 통해 메시지를 보낼 수 있음을 의미한다.

Object Association은 object aggregation hierarchy에서 찾을 수 있다. Aggregation hierarchy는 parent-child 구조로, 부모 객체가 자식 객체의 메모리 할당 및 해제를 결정하는 lifecycle management 구조이다. 이렇게 부모 객체 안에 자식 객체가 있는 경우, 자식 객체가 부모 자식 내부에 존재하기 때문에 자식 객체의 메모리 저장 주소를 알 수 있다. 따라서 이런 경우에 object association이 이루어진다.

Object Association에서 부모 객체와 자식 객체의 association의 정도가 강할수록 composition hierarchy, 약할수록 aggregation hierarchy라고 하지만 굳이 구분은 자주 하지 않는다.

## **2. Class Hierarchy**

Class Hierarchy는 객체가 아닌 class사이의 구조를 나타낸다. 이는 inheritance, Generation/Specialization, Extends로 나눌 수 있다.

### **A. Inheritance**

Inheritance는 상속을 의미한다. 특정 부모 class의 모든 구조와 행위적 특성을 받은 것을 상속이라고 한다.

### **B. Generation/Specification**

Generation은 여러 객체들의 공통성을 모아 일반화하는 것을 의미한다.

일 반화는 구조, 행위적으로 공통적인 특성을 일반화할 수 있다. 반면에, 공통적이지 않은 고유한 특징을 갖는 것을 specification을 의미한다. 이는 확장과 비슷한 개념이다.

### C. Extends

Extends는 확장을 의미한다. 부모 class로부터 상속을 받아 generation을 하고, 이 중 specification을 통해 고유한 구조, 행위를 정의한다. 다시 말해서, 부모 class로부터 대부분의 구조와 특성을 상속받고, 이에 고유한 구조와 행위를 추가하는 것이다.

### 참고문헌

- 1) "Object-Oriented Paradigm",네이버 위키백과,  
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%9D%EC%B2%B4\\_%EC%A7%80%ED%96%A5\\_%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%98%EB%B0%8D](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%9D%EC%B2%B4_%EC%A7%80%ED%96%A5_%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%98%EB%B0%8D),  
상단 1번째줄-2번째줄 인용
- 2) "cohesion",네이버 어학사전,  
<https://en.dict.naver.com/#/search?query=cohesion>, 상단 1번째 줄 인용