

패키지와 접근제한자

패키지 (package)

- 패키지의 물리적인 형태는 **파일 시스템의 폴더**
- 폴더 기능 뿐만 아니라 **클래스를 유일하게 만들어주는 식별자**
- 클래스이름이 동일한 경우 패키지가 다르면 **다른 클래스로 인식**
(상위패키지.하위패키지.클래스)

패키지 선언

- package 상위패키지.하위패키지;

❖ 선언 규칙

- 숫자로 시작 x, _, \$를 제외한 특수문자 사용 x
- java로 시작하는 패키지는 자바 표준 API에서만 사용하므로 사용 x
- 모두 소문자로 작성(관례)

패키지 이름 중복 방지 방법

- 여러 회사가 함께 참여하는 대규모 프로젝트 또는 다른 회사의 패키지를 이용해서 개발할 경우 **패키지 이름이 중복될 가능성↑**
- 보통 회사의 **도메인** 이름으로 패키지 생성! 이때, 도메인 이름을 **역순**으로 하여 포괄적인 이름이 상위 패키지가 되도록 함

```
com.Samsung.projectname  
com.Hyundai.projectname  
com.lg.projectname  
org.apache.projectname
```

import

- 사용하고자 하는 클래스 또는 인터페이스가 다른 패키지에 소속되어 있을 경우 **import문으로 가져와 사용할 것임을 명시**
- import문은 패키지 선언과 클래스 선언 사이에 작성
- 클래스가 동일한 패키지 소속일 경우 * 사용가능
- **주의!** 하위 패키지

모두 import 되는 것은 아님!

```
import 상위패키지.하위패키지.클래스이름;  
import 상위패키지.하위패키지.*;
```


접근 제한자

- 클래스 및 인터페이스 그리고 멤버의 접근을 제한

❖ 접근 제한자의 종류

- **public**: 외부 클래스가 자유롭게 사용
- **protected**: 같은 패키지 또는 자식 클래스에서 사용
- **default**: 같은 패키지에 소속된 클래스에서만 사용
- **private**: 외부에서는 사용 X

Getter와 Setter

- 외부에서 접근하여 멤버변수의 데이터를 변경하지 못하도록 막고(private) **get/set 메소드**를 이용하여 데이터를 변경하고 사용할 수 있도록 하는 것

```
class Car {  
    private int speed;  
    private boolean stop;  
  
    public int getSpeed() {  
        return speed;  
    }  
    public void setSpeed(int speed) {  
        this.speed = speed;  
    }  
    public boolean isStop() {  
        return stop;  
    }  
    public void setStop(boolean stop) {  
        this.stop = stop;  
    }  
}
```