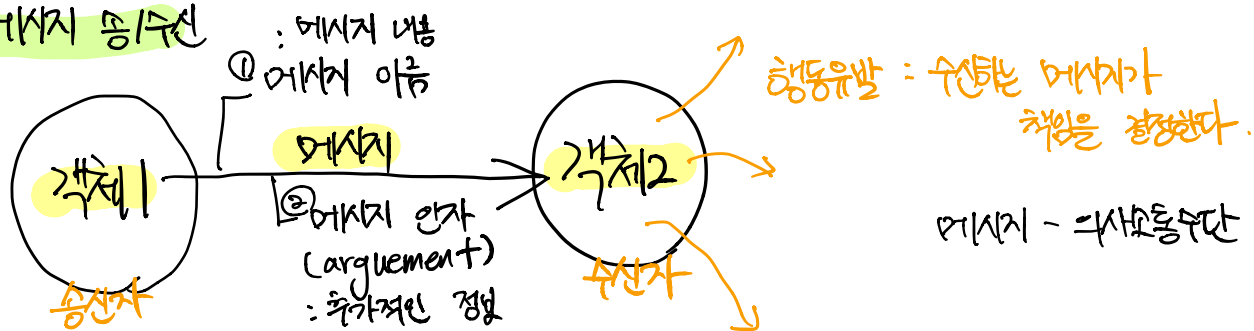


## \* 메시지 통신

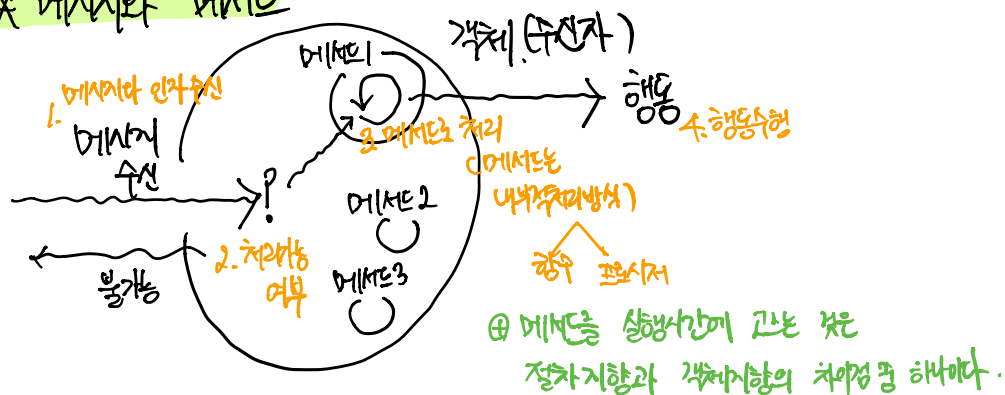


## \* 메시지 전송

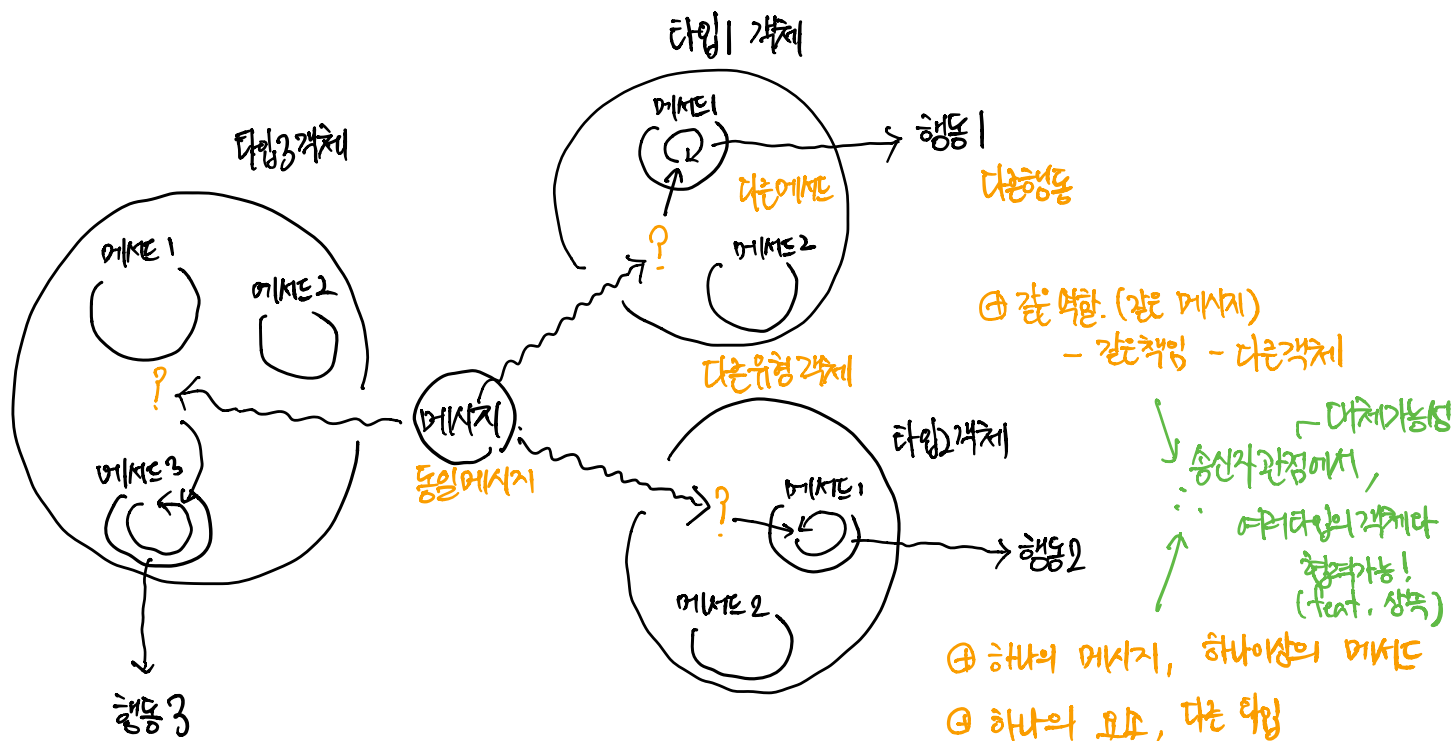
- 구성: 원자, 메시지 블록, 메시지인자.

(예) 수상자, 메시지이름(메시지 안자)

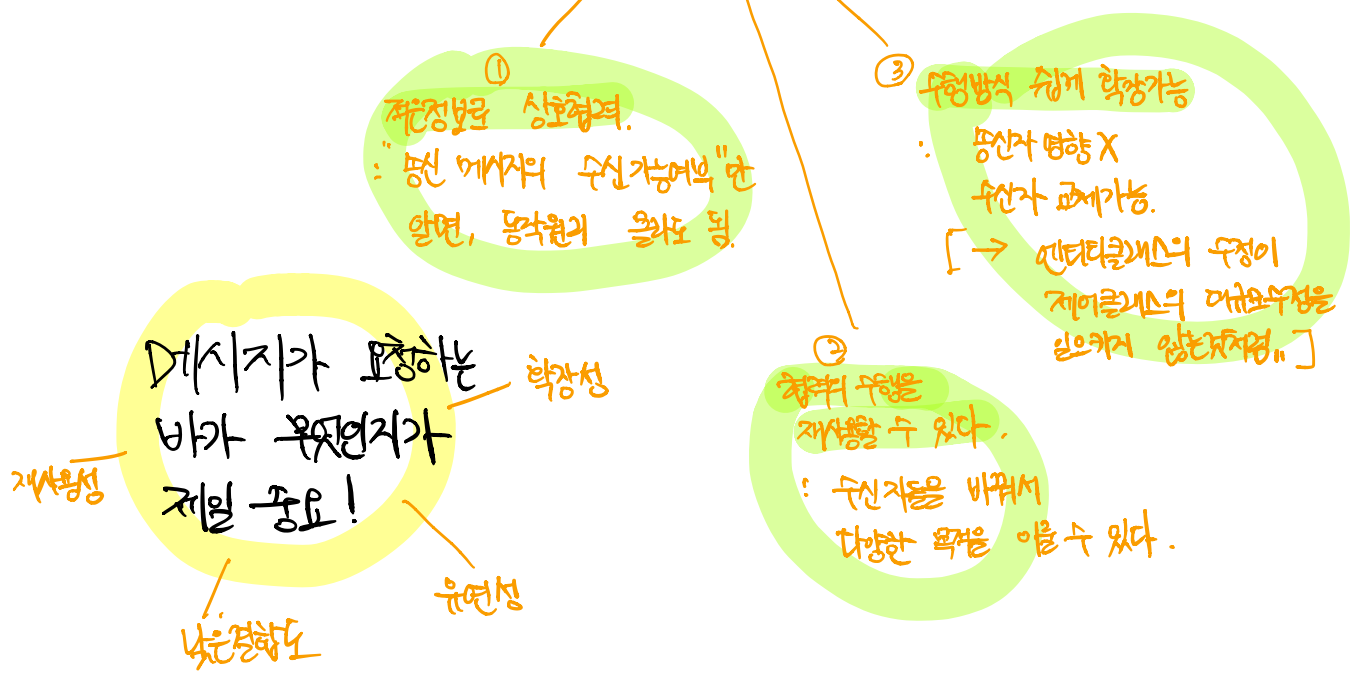
## \* 메시지와 디스크



## \* 다형성



\* 객체지향의 다형성은 동신자. 수신자간의 객체타입에 대한 결함도를 메시지에 대한 결함도로 낮추면서 달성된다. → 이를 통하여, 유연한 처리 달성가능! → 객체지향의 중요한 특성



\* 메시지 > 클래스.

- 객체들의 목적과 행위를 정의하는 것이 우선이다.
  - : 클래스는 추상화의 도구로, 목적과 행위를 담은 틀일 뿐이다.
  - : 프로그램을 정적인 클래스의 집합이 아니라, 동적인 객체들의 집합으로 보라.
- 목적과 행위(책임) 정의를 바탕으로 메시지의 동시성을 고려한다
  - : 어떤객체가 어떤 메시지를 수신.동신할 수 있는지!
  - (메시지가 객체를 끄는 것이다.)

