Chap09

중첩클래스와 중첩 인터페이스

작성자: 강태경



# 중첩클래스/중첩인터페이스

클래스 안에 클래스/인터페이스

* 중첩 클래스 : 클래스 내부에 선언한 클래스 , 중첩 클래스를 사용하면 두 클래스의 멤버들을 서로 쉽게 접근 가능 외부에는 불필요한 관계 클래스를 감춤으로써 코드의 복잡성을 줄일 수 있다는 장점이 있음
* 멤버(일반, 공유) 클래스 : 클래스의 멤버로서 선언되는 중첩 클래스
* 로컬 *클래스* : 생성자 또는 함수 블록 내부에 선언된 중첩 클래스임
* 중첩 *인터페이스* : 클래스의 멤버로 선언된 인터페이스,   
  일반(인스턴스멤버) 중첩 인터페이스, 공유(전역,정적) 중첩 인터페이스  
  주로 공유 중첩 인터페이스를 많이 사용함 ( 안드로이트 프로그래밍에서 클릭이벤트 처리 등 목적으로 많이 사용 )

# 익명 구현(자식) 객체 생성

기본 자료형에 자동타입변환/강제 타입변환이 있듯이, 인터페이스에도 자동타입변환/강제타입변환이 있음, 이것을 이용해 다형성을 구현함

* *명 자식 객체 : 자식 클래스가 재사용되지 않고 오로지 특정 위치에서 사용할 경우라면*
* 자식 *클래스를 명시적으로 선언하지 않고 익명 자식 객체를 생성해서 사용하는 것이 좋음*

*내부에 생성자는 사용 않함*

사용법 *: 부모클래스 객체변수 = new 부모클래스(매개변수값, ...) {*

*// 속성*

*// 함수*

*}*

* *익명* 구현 *객체 : 구현 클래스가 재사용되지 않고 오로지 특정 위치에서 사용할 경우라면 구현 클래스를 명시적으로 선언하는 않고 익명 구현 객체를 생성해서 사용하는 것이 좋음*

*사용법 : 인터페이스 객체변수 = new 인터페이스() {*

*// 재정의 함수*

*// 속성*

*// 함수*

*}*