

## ▶ 패키지 package

### 1. 패키지란?

여러 클래스를 관리하기 위해 기능적으로 영향을 미칠 수 있는 클래스끼리 묶어두고, 접근 범위에 효과적으로 호출하기 위해 사용한다.

### 2. 효율을 위한 일반적인 설계 방식

(1) 패키지 이름은 유일한 이름이어야 한다. 자회사에서 개발한 소스를 다른 곳에 이식하려 할 때 이름이 중복될 수 있기 때문이다.

패키지 이름은 주로 특정 도메인 주소를 역방향으로 하여 만든다.

(2) 명명 규칙은 변수와 같이, 숫자로 시작할 수 없으며 \_와 \$를 제외한 특수문자를 사용할 수 없다. 일반적으로 모두 소문자로 작성한다.

### 3. import

패키지를 만들고 클래스를 생성한 후 다른 패키지의 클래스를 사용하려 할 때에는 import 키워드를 사용해서 해당 클래스를 import한다.