2020.12.11 Park Seol Ah

12. 패턴

(3) 스트레티지 패턴 (Strategy Pattern)

객체가 가지는 각각의 기능을 부품화 하여 각각의 클래스나 인터페이스에 담아두고,
필요할 때 언제든지 메인 클래스에 적용할 수 있도록 만든 패턴

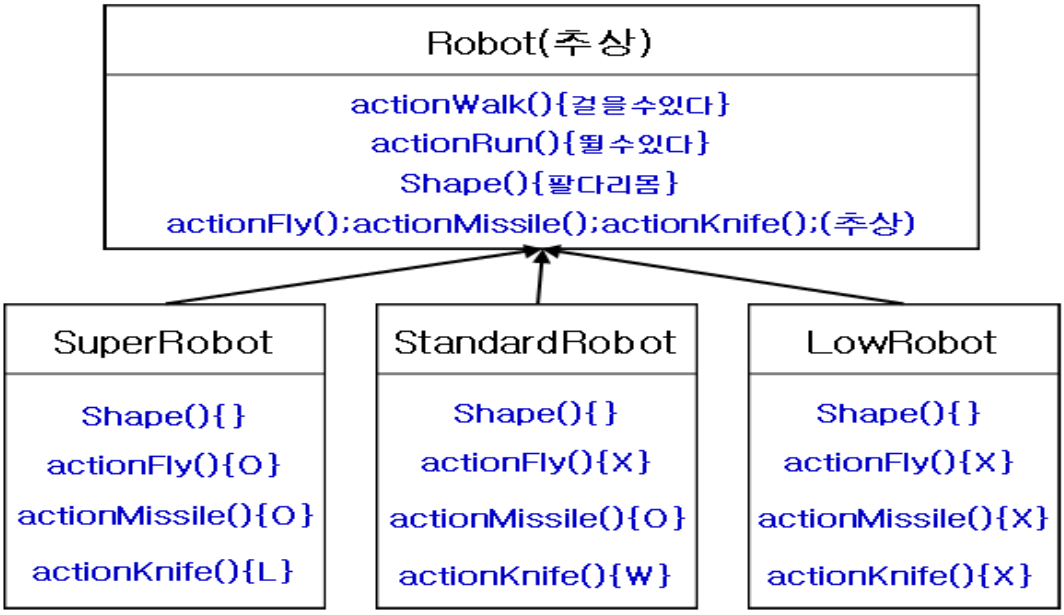
※ 세가지 유형의 로봇의 각각의 특징을 통해 보는 스트레티지 패턴을 작성하는 방법

1) 각각의 클래스 정의

2) 공통점을 Super Class로 올려서 추상클래스로 만든다.

3) 각 기능을 부품화하여 각각의 인터페이스 및 클래스에 정의한다. (object modulation)

<ex1> - 그림으로 정리하면 다음과 같다.



- Robot: Super 클래스이자 추상 클래스로 세 로봇들의 공통점이 모여있다.
- 파란글씨로 쓰여진 각각의 로봇의 특징들은 하나씩 클래스로 들어가서 부품화된다.

<ex1-1> - 부품화된 로봇의 특징 중 한가지의 예: 로봇이 날 수 있는지 여부를 인터페이스로

```
public interface FlyImpl {
        public void fly();  }
```

<ex1-2> - '날수 있는 로봇'의 특징을 부품화 하여, 클래스에 ex1-1의 인터페이스의 추상메소드를 오버라이드

```
public class FlyYes implements FlyImpl {
    @Override
    public void fly() {
    System.out.println("날 수 있습니다.");
```