

Java Mission #4

캡슐화(Encapsulation)

개요 이 Mission 에서 여러분은 이미 완성된 Project 를 제공받은 후, 객체 지향 개념 중의 캡슐화(Encapsulation)가 적용된 코드로 수정하게 된다.

학습목표 접근한정자(Access Modifier)의 역할을 이해하고 코드에 적용할 수 있다.
생성자를 통한 멤버의 초기화를 이해하고 코드에 적용할 수 있다.
Getter/Setter 메서드의 역할을 이해하고 코드에 적용할 수 있다.

소요시간 1 시간

**Coding
Process**

제공되는 프로젝트(JavaMission4(제공파일))를 이클립스 환경 내로 import 한다.

1. 코드를 실행하여 결과를 확인하고, 프로그램의 흐름을 분석한다.
2. Car, Airplane, Ship 클래스 내에서 캡슐화(Encapsulation)가 적용되지 않은 부분을 찾아서 캡슐화 시킨다.
 - A. public 멤버 변수들을 모두 private 으로 수정한다.
 - B. private 멤버 변수들에 접근하기 위한 Getter/Setter 메서드를 작성한다.
 - C. 개체를 생성하면서 쉽게 멤버 변수에 초기화 할 수 있도록 생성자를 추가한다.
 - D. VehicleManager 클래스를 프로그램이 정상적으로 수행될 수 있도록 수정한다.
3. 작성된 프로그램을 export 하여 제출한다.