

## 09-1. 중첩 클래스와 중첩 인터페이스

혼자 공부하는 자바 (신용권 저)

## 시작하기 전에

[핵심 키워드] : 중첩 클래스, 멤버 클래스, 로컬 클래스, 중첩 인터페이스

### [핵심 포인트]

객체 지향 프로그래밍에서 클래스들은 서로 긴밀한 관계를 맺고 상호작용을 한다. 그 중 특정한 클래스와 관계를 맺을 경우에는 클래스 내부에 선언하는 것이 좋다. 중첩 클래스와 중첩 인터페이스에 대해 알아본다.



# 시작하기 전에

## ❖ 중첩 클래스 (nested class)

- 클래스 내부에 선언한 클래스
- 두 클래스의 멤버들을 서로 쉽게 접근하게 하고, 외부에는 불필요한 관계 클래스 감춤
- 코드 복잡성 줄임

```
class ClassName {  
    class NestedClassName {  
    }  
}
```

← 중첩 클래스

## ❖ 중첩 인터페이스 (nested interface)

- 인터페이스 역시 클래스 내부에 선언 가능
- 해당 클래스와 긴밀한 관계 갖는 구현 클래스 만들기 위함

```
class ClassName {  
    interface NestedInterfaceName {  
    }  
}
```

← 중첩 인터페이스

# 중첩 클래스

## ❖ 멤버 클래스

- 클래스의 멤버로서 선언되는 중첩 클래스

## ❖ 로컬 클래스

- 메소드 내부에서 선언되는 중첩 클래스
- 메소드 실행할 때만 사용되고 메소드 종료되면 사라짐

선언 위치에 따른 분류		선언 위치	설명
멤버 클래스	인스턴스 멤버 클래스	<pre>class A {     class B { ... } }</pre>	A 객체를 생성해야만 사용할 수 있는 B 클래스
	정적 멤버 클래스	<pre>class A {     static class B { ... } }</pre>	A 클래스로 바로 접근할 수 있는 B 클래스
로컬 클래스		<pre>class A {     void method() {         class B { ... }     } }</pre>	method()가 실행할 때만 사용할 수 있는 B 클래스



# 중첩 클래스

- ❖ 중첩 클래스를 컴파일하면 바이트 코드 파일(.class)이 별도로 생성
  - 멤버 클래스 경우

A \$ B .class  
↑            ↑  
바깥 클래스    멤버 클래스

- 로컬 클래스 경우

A \$1 B .class  
↑            ↑  
바깥 클래스    로컬 클래스



## ❖ 인스턴스 멤버 클래스

- static 키워드 없이 중첩 선언된 클래스
- 인스턴스 필드와 메소드만 선언 가능하고 정적 필드와 메소드는 선언할 수 없음

```
class A {  
    /**인스턴스 멤버 클래스**/  
    class B {  
        B() { } ← 생성자  
        int field1; ← 인스턴스 필드  
        //static int field2; ← 정적 필드 (x)  
        void method1() { } ← 인스턴스 메소드  
        //static void method2() { } ← 정적 메소드 (x)  
    }  
}
```



## 중첩 클래스

- A 클래스 외부에서 B 객체 생성하려면 먼저 A 객체 생성 후 B 객체 생성 필요

### A 클래스 외부

```
A a = new A();  
A.B b = a.new B();  
b.field1 = 3;  
b.method1();
```

### A 클래스 내부

```
class A {  
    class B { ... }  
  
    void methodA() {  
        B b = new B();  
        b.field = 3;  
        b.method1();  
    }  
}
```



## ❖ 정적 멤버 클래스

- static 키워드로 선언된 클래스
- 모든 종류의 필드와 메소드 선언 가능

```
class A {  
    /**정적 멤버 클래스**/  
    static class C {  
        C() { } ← 생성자  
        int field1; ← 인스턴스 필드  
        static int field2; ← 정적 필드  
        void method1() { } ← 인스턴스 메소드  
        static void method2() { } ← 정적 메소드  
    }  
}
```





## 중첩 클래스

- A 클래스 외부에서 정적 멤버 클래스 C 객체 생성할 경우 A 객체 생성 필요하지 않음

```
A.C c = new A.C();  
c.field1 = 3;    //인스턴스 필드 사용  
c.method1();     //인스턴스 메소드 호출  
A.C.field2 = 3;  //정적 필드 사용  
A.C.method2();   //정적 메소드 호출
```



## ❖ 로컬 클래스

- 중첩 클래스를 메소드 내에서 선언할 수 있음
- 접근 제한자 및 static 붙일 수 없음
- 인스턴스 필드와 메소드만 선언할 수 있고 정적 필드와 메소드는 선언 불가

```
void method() {  
    /**로컬 클래스**/  
    class D {  
        D() { } ← 생성자  
        int field1; ← 인스턴스 필드  
        //static int field2; ← 정적 필드 (x)  
        void method1() { } ← 인스턴스 메소드  
        //static void method2() { } ← 정적 메소드 (x)  
    }  
    D d = new D();  
    d.field1 = 3;  
    d.method1();  
}
```

## ❖ 예시 - 중첩 클래스

```
01 package sec01.exam01;
02
03 /**바깥 클래스**/
04 class A {
05     A() { System.out.println("A 객체가 생성됨"); }
06
07     /**인스턴스 멤버 클래스**/
08     class B {
09         B() { System.out.println("B 객체가 생성됨"); }
10         int field1;
11         //static int field2;
12         void method1() { }
13         //static void method2() { }
14     }
15
16     /**정적 멤버 클래스**/
17     static class C {
18         C() { System.out.println("C 객체가 생성됨"); }
19         int field1;
20         static int field2;
21         void method1() { }
22         static void method2() { }
23     }
```



## 중첩 클래스

```
24
25 void method() {
26     /**로컬 클래스**/
27     class D {
28         D() { System.out.println("D 객체가 생성됨"); }
29         int field1;
30         //static int field2;
31         void method1() { }
32         //static void method2() { }
33     }
34     D d = new D();
35     d.field1 = 3;
36     d.method1();
37 }
38 }
```



## ❖ 예시 - 중첩 클래스의 객체 생성

```
01 package sec01.exam01;
02
03 public class Main {
04     public static void main(String[] args) {
05         A a = new A();
06
07         //인스턴스 멤버 클래스 객체 생성
08         A.B b = a.new B();
09         b.field1 = 3;
10         b.method1();
11
12         //정적 멤버 클래스 객체 생성
13         A.C c = new A.C();
14         c.field1 = 3;
15         c.method1();
16         A.C.field2 = 3;
17         A.C.method2();
18
19         //로컬 클래스 객체 생성을 위한 메소드 호출
20         a.method();
21     }
22 }
```

**실행결과**

A 객체가 생성됨
B 객체가 생성됨
C 객체가 생성됨
D 객체가 생성됨



# 중첩 클래스의 접근 제한

## ❖ 바깥 필드와 메소드에서 사용 제한

- 바깥 클래스에서 인스턴스 멤버 클래스 사용하는 경우

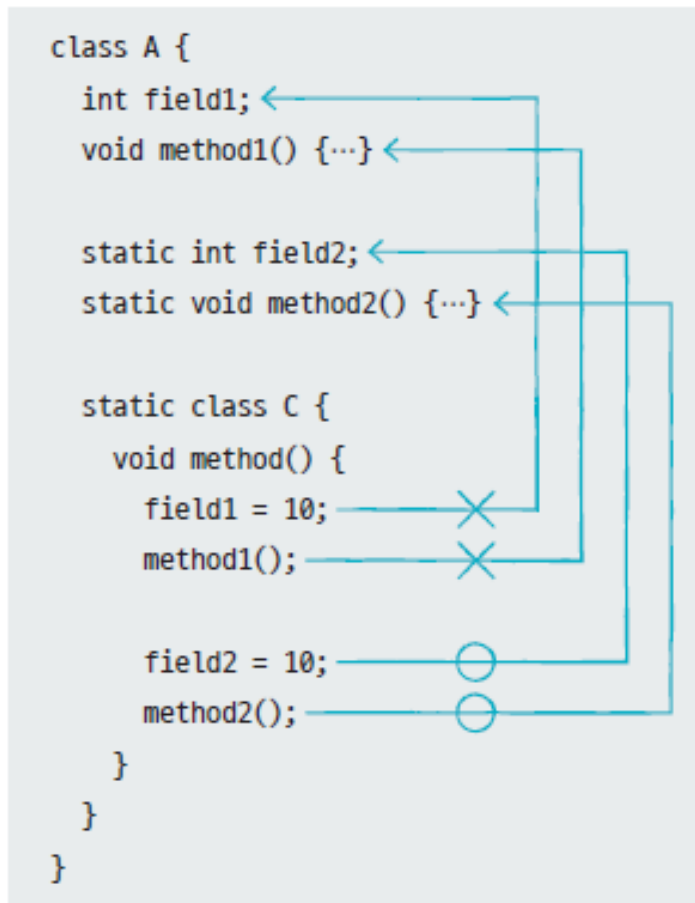
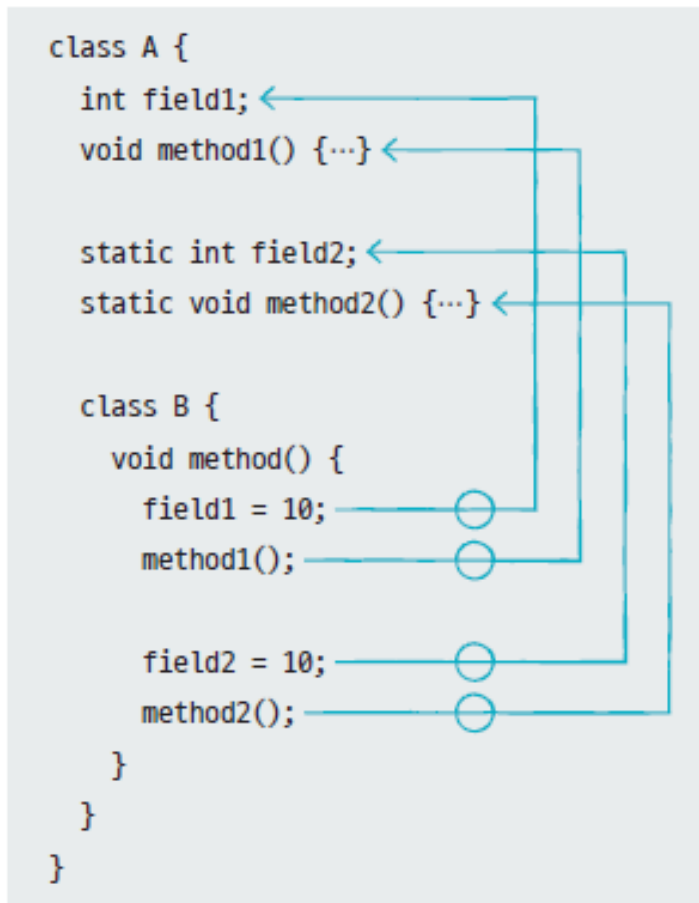
```
3 public class A {  
4     //인스턴스 필드  
5     B field1 = new B();           // (0)  
6     C field2 = new C();  
7  
8     //인스턴스 메소드  
9     void method1() {  
10        B var1 = new B();         //(0)  
11        C var2 = new C();  
12    }  
13  
14    //정적 필드 초기화  
15    //static B field3 = new B();   //(X)  
16    static C field4 = new C();     //(0)  
17  
18    //정적 메소드  
19    static void method2() {  
20        //B var1 = new B();        //(X)  
21        C var2 = new C();          //(0)  
22    }  
23  
24    //인스턴스 멤버 클래스  
25    class B {}  
26    //정적 멤버 클래스  
27    static class C {}  
28 }
```



# 중첩 클래스의 접근 제한

## ❖ 멤버 클래스에서 사용 제한

- 멤버 클래스 내부에서 바깥 클래스의 필드와 메소드에 접근하는 경우



## 중첩 클래스의 접근 제한

```
01 package sec01.exam03;
02
03 public class A {
04     int field1;
05     void method1() { }
06
07     static int field2;
08     static void method2() { }
09
10     class B {
11         void method() {
```





## 중첩 클래스의 접근 제한

```
12     field1 = 10;  
13     method1();  
14  
15     field2 = 10;  
16     method2();  
17 }  
18 }  
19  
20 static class C {  
21     void method() {  
22         //field1 = 10;  
23         //method1();  
24  
25         field2 = 10;  
26         method2();  
27     }  
28 }  
29 }
```

모든 필드와 메소드에 접근할 수 있음

인스턴스 필드와 메소드는 접근할 수 없음



# 중첩 클래스의 접근 제한

## ❖ 로컬 클래스에서 사용 제한

- 메소드의 매개 변수나 로컬 변수를 로컬 클래스에서 사용할 때의 제한
- 메소드가 종료되어도 계속 실행 상태로 존재하는 로컬 스레드 객체의 경우 등
- 매개 변수나 로컬 변수를 final 키워드로 선언해야 함
- 자바 8부터는 final 선언 하지 않아도 final 특성 부여되어 있음

```
01 package sec01.exam04;
02
03 public class Outer {
04     //자바 7 이전
05     public void method1(final int arg) {
06         final int localVariable = 1;
07         //arg = 100;
08         //localVariable = 100;
09         class Inner {
10             public void method() {
11                 int result = arg + localVariable;
```

← (x)

## 중첩 클래스의 접근 제한

```
12     }  
13 }  
14 }  
15  
16 //자바 8 이후  
17 public void method2(int arg) {  
18     int localVariable = 1;  
19     //arg = 100;  
20     //localVariable = 100; ← (X)  
21     class Inner {  
22         public void method() {  
23             int result = arg + localVariable;  
24         }  
25     }  
26 }  
27 }
```



## 중첩 클래스의 접근 제한

- ❖ 중첩 클래스에서 바깥 클래스 참조 얻기
  - 바깥 클래스의 이름을 this 앞에 붙임

바깥클래스.this.필드

바깥클래스.this.메소드();

```
01 package sec01.exam05;
02
03 public class Outer {
04     String field = "Outer-field";
05     void method() {
06         System.out.println("Outer-method");
07     }
08 }
```



## 중첩 클래스의 접근 제한

```
09  class Nested {  
10      String field = "Nested-field";  
11      void method() {  
12          System.out.println("Nested-method");  
13      }  
14      void print() {  
15          System.out.println(this.field);  
16          this.method();  
17          System.out.println(Outer.this.field);  
18          Outer.this.method();  
19      }  
20  }  
21  }
```

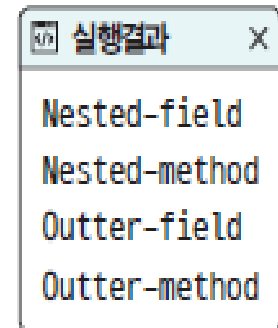
← 중첩 객체 참조

← 바깥 객체 참조



## 중첩 클래스의 접근 제한

```
01 package sec01.exam05;
02
03 public class OutterExample {
04     public static void main(String[] args) {
05         Outter outter = new Outter();
06         Outter.Nested nested = outter.new Nested();
07         nested.print();
08     }
09 }
```



# 중첩 인터페이스

## ❖ 중첩 인터페이스

- 클래스의 멤버로 선언된 인터페이스
- 해당 클래스와 긴밀한 관계 맺는 구현 클래스 만들기 위함

```
class A {  
    [static] interface I {  
        void method();  
    }  
}
```

← 중첩 인터페이스

- 인스턴스 멤버 인터페이스와 정적 멤버 인터페이스 모두 가능함



# 중첩 인터페이스

## ❖ 예시 - 중첩 인터페이스

```
01 package sec01.exam06;
02
03 public class Button {
04     OnClickListener listener; ← 인터페이스 타입 필드
05
06     void setOnClickListener(OnClickListener listener) {
07         this.listener = listener; ← 매개 변수의 다형성
08     }
09
10     void touch() {
11         listener.onClick(); ← 구현 객체의 onClick() 메소드 호출
12     }
13
14     static interface OnClickListener {
15         void onClick(); ← 중첩 인터페이스
16     }
17 }
```



## ❖ 예시 - 구현 클래스

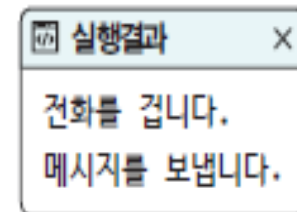
```
01 package sec01.exam06;
02
03 public class CallListener implements Button.OnClickListener {
04     @Override
05     public void onClick() {
06         System.out.println("전화를 겁니다.");
07     }
08 }
```

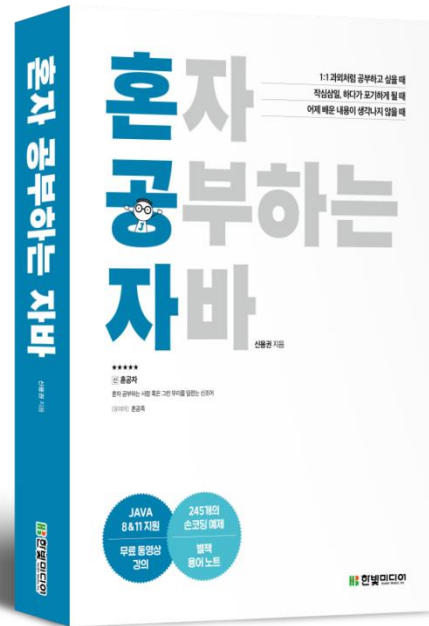
```
01 package sec01.exam06;
02
03 public class MessageListener implements Button.OnClickListener {
04     @Override
05     public void onClick() {
06         System.out.println("메시지를 보냅니다.");
07     }
08 }
```



## ❖ 버튼 이벤트 처리

```
01 package sec01.exam06;
02
03 public class ButtonExample {
04     public static void main(String[] args) {
05         Button btn = new Button();
06
07         btn.setOnClickListener( new CallListener() );
08         btn.touch();
09
10         btn.setOnClickListener( new MessageListener() );
11         btn.touch();
12     }
13 }
```





Thank You!