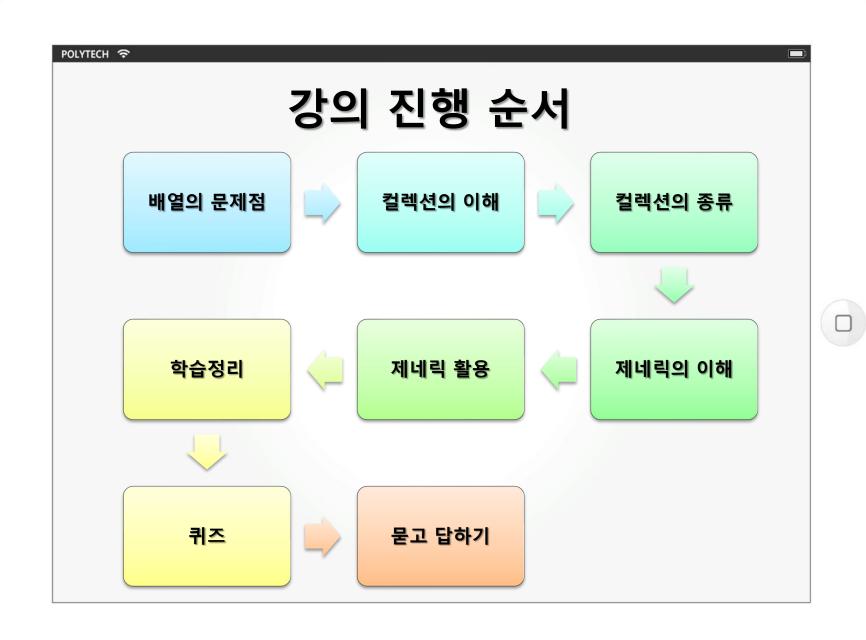
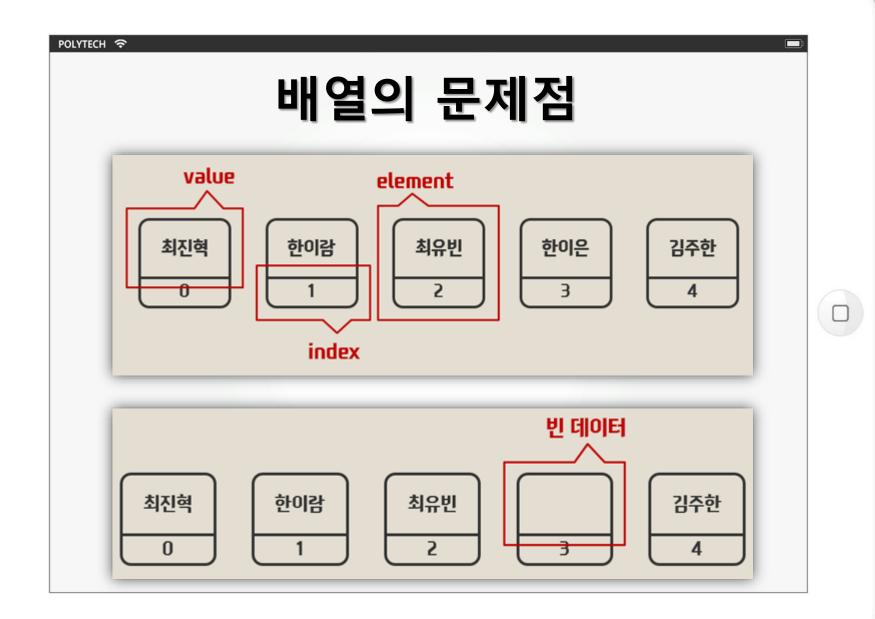


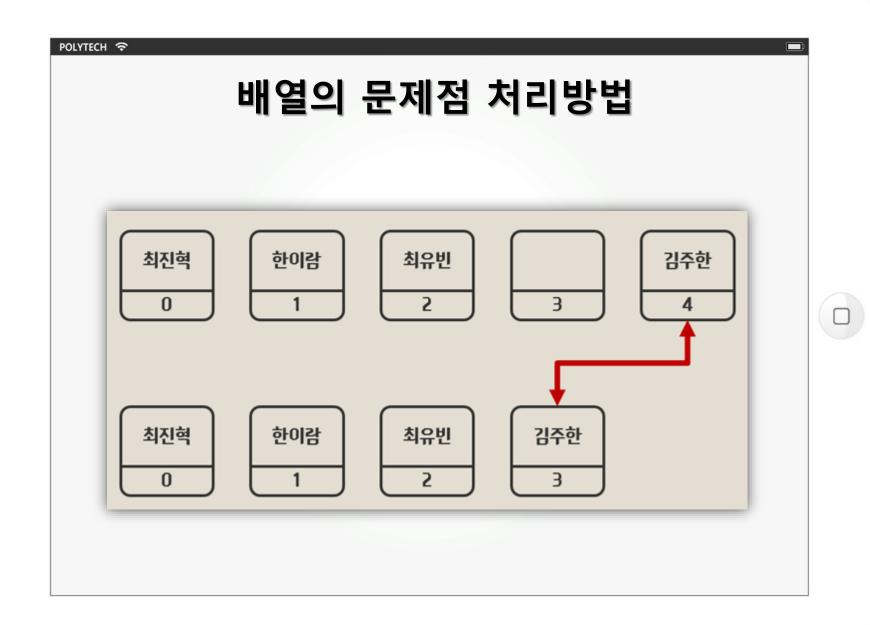
컬렉션과 제네릭

2017-3-21

안광민







컬렉션의 이해

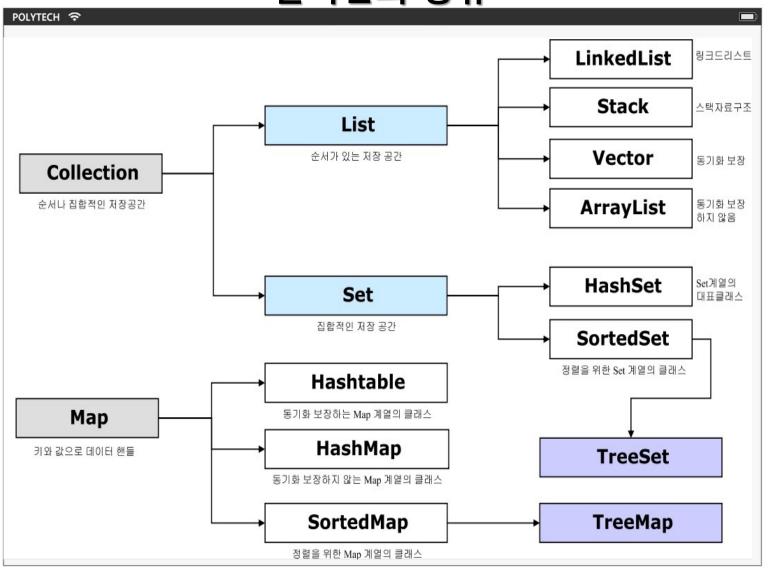
POLYTECH ?

- 1. 컬렉션은 자료구조를 처리
 - ▶ 자료구조란 자료를 저장할 수 있는 구조
 - ▶ 다양한 형태의 데이터를 다루기 위해 일반화 기법을 사용
 - ▶ 대표적인 컬렉션
 - ▶ List 는 순서가 있는 데이터를 다루는 자료구조
 - ▶ Map 은 Key와 Value를 구조를 가지는 자료구조
 - ▶ Set 은 중복을 허용하지 않는 자료구조
- 2. 컬렉션은 지원 도구
 - ▶ 프로그래머가 데이터를 어떻게 저장하고 읽을 지가 아니라 프로그 램의 핵심기능에 집중하도록 지원
- 3. 컬렉션은 객체만 허용
 - ▶ int, char, double 등의 기본 타입 불가

Vector<int> v = new Vector<int>(); // 컴파일 오류. int는 사용 불가

Vector<Integer> v = new Vector<Integer>(); // 정상 코드

컬렉션의 종류



POLYTECH ? ■제네릭 - 다양한 종류의 데이터 타입을 다룰 수 있도록 일반화 - 타입 매개 변수로 클래스,인터페이스, 메소드 작성 정수만 저장 정수 스택 void push(Integer element) 'Stack<Integer> { ... } 20 `∵+∪ class Stack < E > { 143 Integer pop() { ... } void push(E element) { ... } Stack < String > void push(String element) **E** pop() { ... } Goo { ... } 제네릭 스택 **String** pop() { ... } Java 문자열 스택 문자열만 저장

POLYTECH ? 제네릭 활용 ▶ 클래스 이름 옆에 타입 매개 변수 public class MyClass<T> { 제네릭 클래스 선언, 타입 매개 변수 T T data; data의 타입은 T void set(T data) { T 타입의 값 data를 data 필드에 지정 this.data = data; T 타입의 값 data 리턴 **T** get() { return data; ▶ 제네릭 객체 생성 ▶ 객체 생성 시에 타입을 지정하여 객체를 생성 **MyClass<String>** s = new MyClass<String>(); **MyClass<Integer>** n = new MyClass<Integer>();

학 습 정 리

- 컬렉션은? 자료구조를 처리하는 클래스들
- 제네릭은? 다양한 구조를 처리하기 위해 일반화
- List 는 순서가 있는 데이터
- Map 은 Key-Value 형식의 데이터
- Set 은 중복 되어서는 안 되는 데이터

퀴 즈

■학생정보관리 시스템을 개발 할 때 적당한 컬렉션은? List (ArrayList)

■ 컴퓨터용어사전 프로그램을 개발 할 때 적당한 컬렉션은? Map (SortedMap)

■ Set 컬렉션을 사용하면 좋은 프로그램은 어떤 것이 있을까요? 로또게임

