

## ■ 변경에 유리한 코드작성하기

```
Cat animal = new Cat();
Dog animal = new Dog();
```

**다형성**

```
Animal animal = new Cat();
Animal animal = new Dog();
```

**메서드를 통해서 객체를 얻어오기**

```
Animal animal = getAnimal();
```

```
static Animal getAnimal(){
    return new Cat();
}
```



```
static Animal getAnimal(){
    return new Dog();
}
```

**Spring DI에 앞서**

**알아야 할**

**변경에 유리한 코드작성하는 방법**

```
static Animal getAnimal(){
    Properties p = new Properties();
    p.load( new FileReader("config.txt"));
    Class clazz = Class.forName( p.getProperty("animal"));
    return (Animal)clazz.newInstance();
}
```

소스코드변경을  
전혀하지 않고  
변경하는 방법

properties  
(String, String)쌍으로  
데이터를 저장함  
:Map과 비슷함

key	value
animal	com.acorn.di.Cat