인터페이스

* 기능에 대한 선언과 구현 분리
* 기능으로 사용 통로

기능과 분리

* class
* public class AinterfacesImplrement implements Ainterfaces{
* public void funcA(){
* System.out.println("기능 과 분리 ");
* }
* }
* interfcese
* public interface Ainterfaces {
* // 기능에 대한 선언
* public void funcA();
* } ⇒ 2개를한후 클래스 사용 (위에서 선언 구현)

델리게이트 ( 떠넘기다 ) - 두 객체관의 관계

개발을 할시 다른 객체에 개발을 위임하여 사용

public class Aoj{

Ainterfces a;

public void funcAA(){

a.funcA();

}

}

스트레티지 패턴 ( 여러 알고리즘을 하나의 인터페이스로 만들어 서로교환 가능하게 만듬)

public class GameCharacter {

//접근점

private Weapon weapon;

//교한기능

public void setWeapon(Weapon weapon){

this.weapon=weapon;

}

public void attack(){

//델리케이트 : 내가 어떤걸 들고있냐에따라 출력이다름

// 다른 클래스에게 넘김

weapon.attack();

}

}