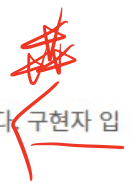


정리

사용자는 내부 구현이 어떻게 되어 있는지 알 필요가 없다. 추상 자료형을 보고 목적에 맞게 가져다 사용하면 되는 것이다.  구현자 입장에서 구현을 위한 기능과 데이터 집합을 나열하는 것이다.

추상 자료형 정의

 마치, 언어의 헤더 파일라 생각해!

무선 마우스의 추상 자료형을 정의해 본다면,

ADT of Wireless Mouse

- Data

: Power, LeftButton, RightButton 전원, 왼쪽버튼, 오른쪽버튼

- Operation

: PowerOn() 전원 On

: PowerOff() 전원 Off

: LeftButtonClick() 왼쪽 버튼 클릭

: RightButtonClick() 오른쪽 버튼 클릭

C의 헤더 파일에 구현한다면,

```
1 typedef struct{
2     int power;
3     int leftButton;
4     int rightButton;
5 } WirelessMouse;
6
7 void PowerOn();
8 void PowerOff();
9 void LeftButtonClick();
10 void RightButtonClick();
```