

4. 디자인패턴



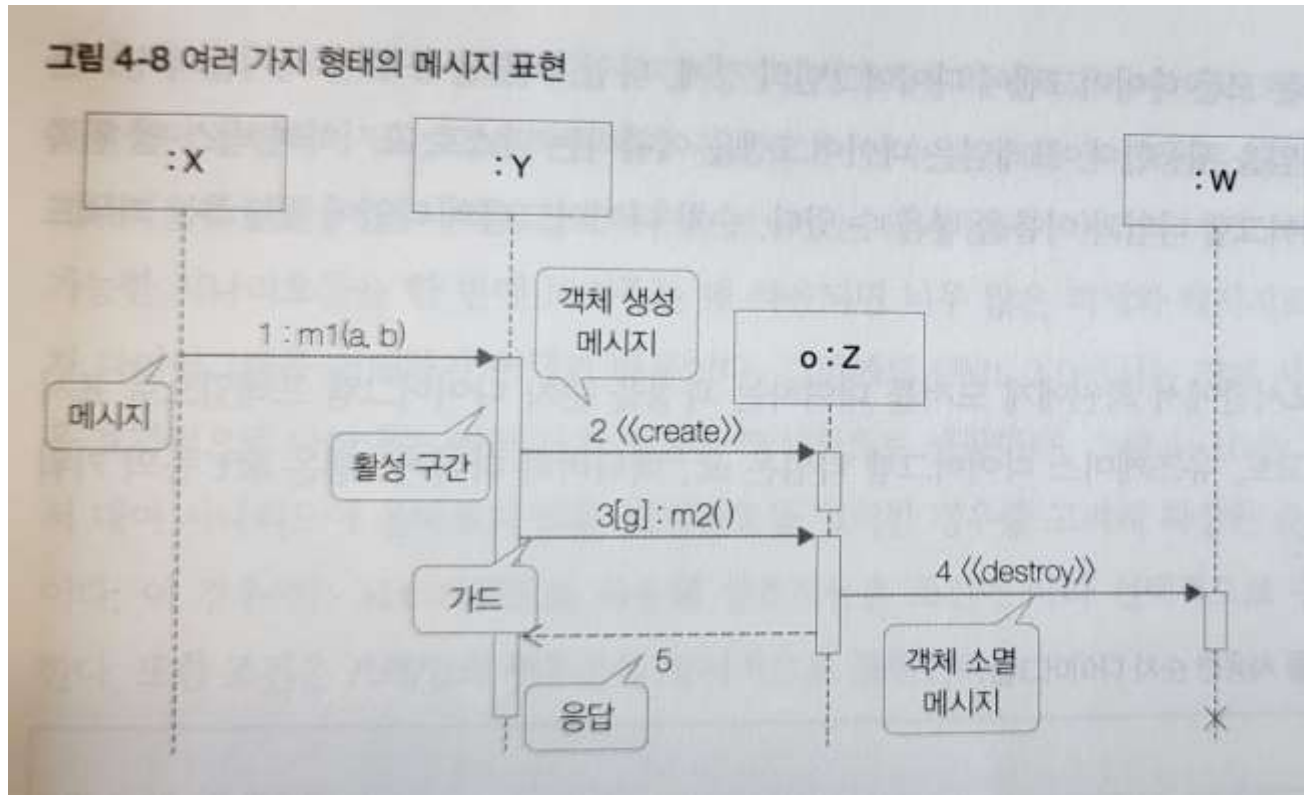
JAVA 개체 지향 디자인 패턴

UML과 GoF 디자인 패턴 핵심 10가지로 배우는



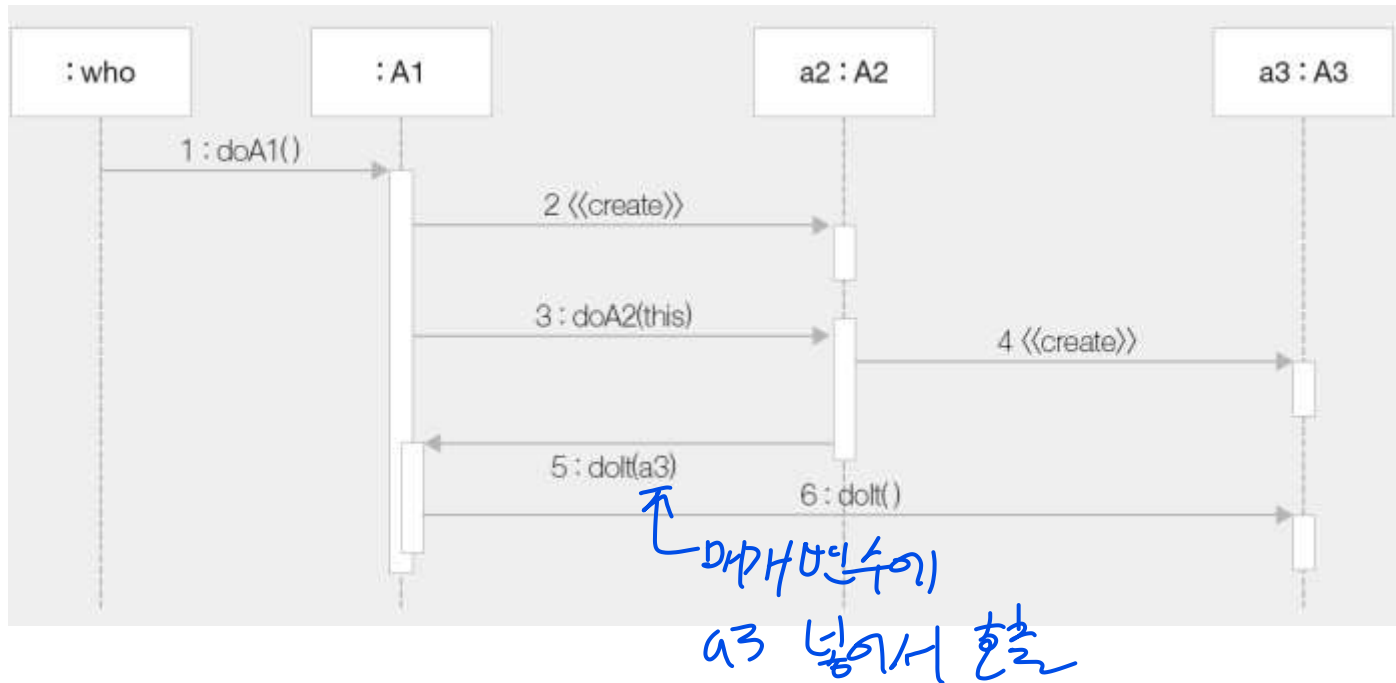
체크포인트

- ❖ 그림 4-8의 순차 다이어그램에 해당하는 코드를 작성하라.



체크포인트

- ❖ 다음 순차 다이어그램에 해당하는 코드를 작성하라.



연습문제 6

❖ 다음 코드의 순차 다이어그램을 작성하라.

```
public class A1 { 1개 사용 위치
    public void doA1(){ 0개의 사용위치
        A2 a2 = new A2();
        a2.doA2(a1: this);
        A3 a3 = new A3();
        a3.doA3(a2);
    }

    public void doIt(){ 1개 사용 위치
    }
}
```

```
public class A2 { 3개 사용 위치
    public void doA2(A1 a1){ 1개 사용 위치
        a1.doIt();
    }

    public void doThat(){ 1개 사용 위치
    }
}
```

```
public class A3 { 2개 사용 위치
    public void doA3(A2 a2){ 1개 사용 위치
        a2.doThat();
    }
}
```

응원상