

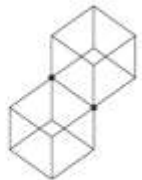
### 3. SOLID

---



# JAVA 개체 지향 디자인 패턴

UML과 GoF 디자인 패턴 핵심 10가지로 배우는



# 체크포인트

---

- ❖ 다음 코드는 오후 10시가 되면 MP3를 작동시켜 음악을 연주한다. 그러나 이 코드가 제대로 작동하는지 테스트하려면 저녁 10시까지 기다려야 한다. OCP를 적용해 이 문제를 해결하는 코드를 작성하라.

```
import java.util.Calendar;

public class TimeReminder {
    private MP3 m;

    public void reminder() {
        Calendar cal=Calendar.getInstance();
        m = new MP3();
        int hour = cal.get(Calendar.HOUR_OF_DAY);

        if (hour >= 22) {
            m.playSong();
        }
    }
}
```

## 연습문제 7번

- ❖ PayrollManager 클래스의 writeEmployeePay 메서드는 Employee 클래스(회사 직원)의 calculatePay 메서드에서 계산한 임금을 특정 출력 장치(콘솔)에 출력하는 일을 담당한다. 다른 출력 장치로도 출력할 수 있도록 설계를 개선하라. 단, 개선된 설계는 반드시 OCP 원칙을 만족해야 한다.

```
class PayrollManager{
    private ArrayList<Employee> employees = new ArrayList<Employee>();

    public void writeEmployeePay(){
        Iterator<Employee> iter=employees.iterator();

        while (iter.hasNext()) {
            Employee curEmp = iter.next();
            System.out.println(curEmp.calculatePay());
        }
    }
}
```

알바와 정규직을 나눠봤어요