

김팔이의 안드로이드 세뇌교실

2-G Java interface 파트2



인터페이스의 쓰임새

A. UI (유저 인터페이스) 아님!!!!

B. 다중 상속

C. 콜백 메소드

CALL BACK

A. 사용자가 버튼을 눌렀을 때 뭔가 하고 싶어.

B. 앱을 사용하다가 홈버튼을 누르면 어떻게 처리하지?

C. 다운로드가 완료되었으면 알림을 울릴 수 있을까?

```
public class Downloader implements OnDownloadListener {  
    void Start() {  
        Download(this);  
    }  
  
    void Download(OnDownloadListener listener) {  
        // Downloading...  
        listener.onDownloadFinish();  
    }  
  
    @Override  
    public void onDownloadFinish() {  
        Message("다운로드 완료!");  
    }  
}
```

The diagram illustrates the implementation of the `OnDownloadListener` interface by the `Downloader` class. A red wavy line underlines `OnDownloadListener` in the class declaration. A red arrow points from this underline to the `OnDownloadListener listener` parameter in the `Download` method. Another red arrow points from the `listener.onDownloadFinish()` call inside the `Download` method to the `onDownloadFinish()` method definition. A large red curved line connects the `OnDownloadListener` underline to the `onDownloadFinish()` method definition, indicating that the class implements the interface.

어떻게 콜백이지?

- A. 콜백 메소드는 보통
보통 onClick, onTouch, onPressed 등 on~이 붙는다.
- B. 콜백을 정의한 인터페이스는 보통
OnClickListener, OnTouchListener 등 Listener가 붙는다.

실습하기