

* 실제 business 세계에서도 중요.

모델링의 사고 체계

객체 지향 프로그래밍에서는 모델링(Modeling)이라는 사고 체계가 중요합니다. UML의 M도 Modeling을 의미합니다. 모델링이란 프로그래밍의 대상이 되는 현실 세계로부터 객체를 추출하는 것입니다.

좀더 간단하게 표현하면, 프로그램으로 치환할 수 있는 현실 세계의 업무나 게임을 부품화 및 생략화하는 것을 의미합니다. 모델링은 플라스틱 모형을 상상하면 보다 쉽게 이해할 수 있습니다.

예를 들어, 현실 세계의 여객기를 모델링한다고 가정합니다. 여객기의 플라스틱 모형에서는 동체, 주 날개, 꼬리 날개, 엔진 등이 부품화되어 있습니다. 다만 플라스틱 모형에 불필요한 화장실이나 연료 탱크 등은 생략되어 있습니다.(부품화되어 있지 않습니다) 이것을 프로그래밍에 응용하여 생각해 봅시다. 그리고 프로그램으로 치환하고자 하는 현실 세계의 업무나 게임 중에서 프로그램으로서 필요한 부품(객체)만을 인출해내는 작업이 모델링입니다.

POINT

모델링이란 현실 세계의 부품화와 생략화이다.

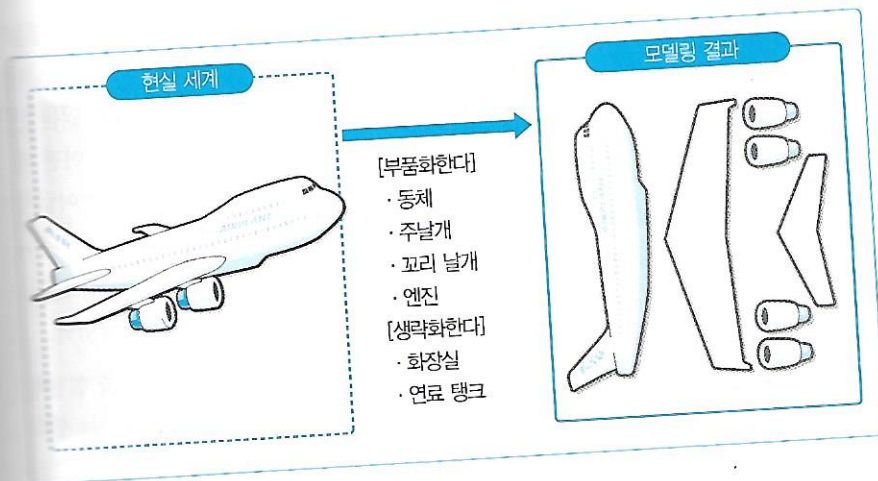


그림 2-6

모델링이란
부품화와 생략화이다.

『객체 지향 프로그래밍이란 무엇인가?』라는 질문을 10명의 프로그래머에게 하면 제각각 다른 답이 나옵니다. 필자가 세미나 등에서 객체 지향 프로그래밍에 관해 설명할 때는 「맹인과 코끼리」라는 우화를 예로 듭니다. 맹인이 코끼리의 다양한 부분을 만졌다고 가정해 봅시다. 엉덩이에 있는 꼬리를 만진 맹인은 “코끼리란 가늘고 기다란 것이다”고 하겠지요. 다리를 만진 사람은 “코끼리는 통나무와 같은 것이다”라고 할 것입니다. 귀를 만진 사람은 “코끼리는 납작한 것이다” 몸통을 만진 사람이라면 “코끼리는 바위와 같은 것”이라고 대답할 것입니다. 객체 지향 프로그래밍의 인식 방법도 다양합니다.