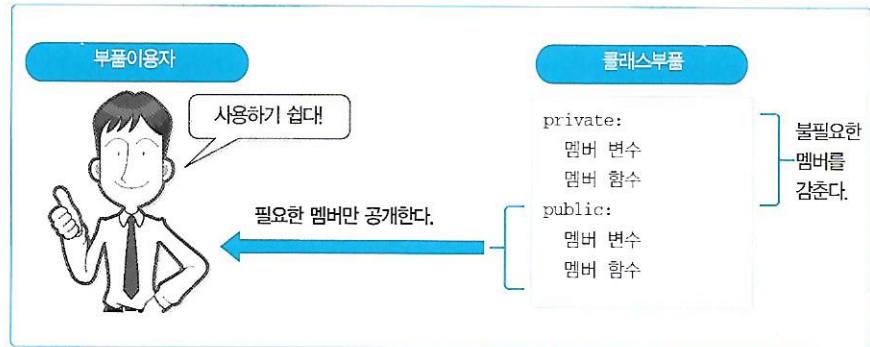


기능이 지나치게 많은 부품은 사용하기에 번거롭습니다. 부품의 기능을 실현하기 위해서는 100개의 멤버 변수와 200개의 멤버 함수가 필요하지만 부품을 사용하는 측에서는 10개의 멤버 변수와 20개의 멤버 함수만 이용할 수 있다면 충분합니다. 이 경우에는 사용하고 싶은 30개의 멤버만을 public:로 하고 나머지 270개의 멤버를 private:로 은폐합니다. 이렇게 하면 사용하기 쉬운 부품이 됩니다.

그림 4-5

이용자에게 불필요한 멤버를
캡슐화한다.



다음으로 '객체 지향 프로그래밍이란 현실 세계의 모델링이다'라는 인식 방법에 비교해 보겠습니다. 현실 세계에는 다양한 대상이 존재하지만 그 대상 중에서 사용하는 사람에게 보여야만 할 것과 보일 필요가 없는 것이 명확하게 구별되어 있는 경우가 있습니다. 예를 들면 TV의 리모콘은 하나의 일체라고 할 수 있습니다. 리모콘 내에는 다양한 기능이 장착되어 있지만 리모콘을 사용하는 사람에게는 채널이나 음량 조절 등 몇 가지 종류의 버튼만 보이게 됩니다. 즉, 내부의 기능은 private:로 캡슐화 되어 버튼만이 public:으로 공개되어 있습니다. 이러한 대상을 모델링 할 때는 필연적으로 private:와 public:을 나눠서 지정하게 됩니다.

그림 4-6

현실 세계의 대상(사물)에도
캡슐화가 이루어져 있다.

