



第24回
(9.1~9.6)

AJ科 宮川 治

概要 1

■ 継承

- 継承とは、親の持つ性質（状態）や振る舞い（メソッド）を子が受け継ぐと言う実世界の考え方をプログラミングに取り入れた概念です。
 - 親クラス: Educatorクラス
 - 子クラス: SubEducatorクラス
- 別名
 - 親クラスをスーパークラス
 - 子クラスをサブクラス

概要2

- クラス図の継承関係
 - 白抜き三角の実線の矢印
- クラス図の実現関係(参考)
 - 白抜き三角の破線の矢印

概要3

■ 実装

- サブクラスのコンストラクタ
 - スーパークラスのコンストラクタを使用
 - キーワード: `super`

設問

- 弁別
 - スーパークラス・メソッドかサブクラス・メソッド
 - 基本型か参照型

- インデントミスの弁別