

以 C 語言實作繼承



高等 C 語言

簡介

字串

指標與陣列

函數

結構

物件導向

記憶體

檔案

錯誤處理

巨集處理

C 與組合語言

工具

鏈

Make

開發

環境

Cygwin

MinGW

DevC++

wxDevC++

編譯

器

gcc 編譯器

文章

評論

授權

在物件導向當中，子類別繼承父類別時，會同時繼承所有父類別的內容，我們可以在程式中加入

程式範例：以 C 語言實作繼承 (Circle 繼承 Shape)

```
#include <stdio.h>

#define ShapeMembers(TYPE) void (*new)(struct TYPE*);float (*area)(struct TYPE*)

typedef struct _Shape { // Shape 物件，沒有欄位
    ShapeMembers(_Shape);
} Shape;

float ShapeArea(Shape *obj) { return 0; }

void ShapeNew(Shape *obj) {
    obj->new = ShapeNew;
    obj->area = ShapeArea;
}

typedef struct _Circle {
    ShapeMembers(_Circle);
    float r;
} Circle;

float CircleArea(Circle *obj) { return 3.14 * obj->r * obj->r; }

void CircleNew(Circle *obj) {
    obj->new = CircleNew;
```

應用
主題

CGI 程式
GNU 程式

訊息

相關網站
參考文獻
最新修改
簡體版
English

```
int main() {  
    Shape s;  
  
    ShapeNew(&s);  
  
    printf("s.area()=%G n", s.area(&s));  
  
    Circle c;  
  
    CircleNew(&c);  
  
    c.r = 3.0;  
  
    printf("c.area()=%G n", c.area(&c));  
}
```

執行結果

```
D:\cp>gcc inherit.c -o inherit  
  
D:\cp>inherit  
  
s.area()=0  
c.area()=28.26
```

讚

趕快[免費註冊](#)來看看朋友對哪些內容按讚。



在 Google 上推薦這個網址

page revision: 4, last edited: 2 Sep 2010, 11:05 GMT+0800 (510 days ago)

Edit Rate (0) Tags Discuss (0) History Files Print Site tools + Options



Killing Floor Map
Database
KFMapDB.com



Contraptor
open source DIY rapid
hardware prototyping



SIMTrackipedia
A collection of tutorials for
Bob's Track Builder, XPacker,
and other related programs



Star Wars - Galactic
Unity
A community of Star Wars
Sims in Second Life.