

# 类的继承

## 基本概念

面向对象三要素之一，继承Inheritance

人类和猫类都继承自动物类。

个体继承自父母，继承了父母的一部分特征，但也可以有自己的个性。

在面向对象的世界中，从父类继承，就可以直接拥有父类的属性和方法，这样可以减少代码冗余、多复用。子类也可以定义自己的属性和方法。

看一个不用继承的例子

```
class Animal:
    def shout(self):
        print('Animal shouts')

a = Animal()
a.shout()

class Cat:
    def shout(self):
        print('Cat shouts')

c = Cat()
c.shout()
```

上面的2个类虽然有关系，但是定义时并没有建立这种关系，而是各自完成定义。动物类和猫类都会叫，但是它们的叫法有区别，所以分别定义。

```
class Animal:
    def __init__(self, name):
        self._name = name

    def shout(self): # 一个通用的叫方法
        print('{} shouts'.format(self.__class__.__name__))

    @property
    def name(self):
        return self._name

a = Animal('monster')
a.shout()

class Cat(Animal):
    pass

cat = Cat('garfield')
cat.shout()
print(cat.name)

class Dog(Animal):
    pass
```

```
dog = Dog('ahuang')
dog.shout()
print(dog.name)
```

上例可以看出，通过继承，猫类、狗类不用写代码，直接继承了父类的属性和方法。

### 继承

class Cat(Animal) 这种形式就是从父类继承，括号中写上继承的类的列表。  
继承可以让子类从父类获取特征（属性和方法）

### 父类

Animal就是Cat的父类，也称为基类、超类。

### 子类

Cat就是Animal的子类，也称为派生类。

## 定义

格式如下

```
class 子类名(基类1[,基类2,...]):
    语句块
```

如果类定义时，没有基类列表，等同于继承自object。在Python3中，object类是所有对象的**根基类**。

```
class A:
    pass
# 等价于
class A(object):
    pass
```

注意，上例在Python2中，两种写法是不同的。

Python支持多继承，继承也可以多级。

查看继承的特殊属性和方法有

特殊属性和方法	含义
__bases__	类的基类元组
__base__	类的基类元组的第一项
__mro__	显示方法查找顺序，基类的元组
mro()方法	同上，返回列表
__subclasses__()	类的子类列表

```

class A:
    pass

print(A.__base__)
print(A.__bases__)
print()
print(A.mro())
print(A.__mro__)

print(int.__subclasses__())
print(bool.mro())

```

## Python不同版本的类

Python2.2之前类是没有共同的祖先的，之后，引入object类，它是所有类的共同祖先类object。

Python2中为了兼容，分为古典类（旧式类）和新式类。

Python3中全部都是新式类。

新式类都是继承自object的，新式类可以使用super。

```

# 以下代码在Python2.x中运行
# 古典类（旧式类）
class A: pass

# 新式类
class B(object): pass

print(dir(A))
print(dir(B))
print(A.__bases__)
print(B.__bases__)

# 古典类
a = A()
print(a.__class__)
print(type(a)) # <type 'instance'>

# 新式类
b = B()
print(b.__class__)
print(type(b))

```

## 继承中的访问控制

```

class Animal:
    __a = 10
    _b = 20
    c = 30

    def __init__(self):
        self.__d = 40
        self._e = 50

```

```

        self.f = 60
        self.__a += 1

    def showa(self):
        print(self.__a)
        print(self.__class__.__a)

    def __showb(self):
        print(self._b)
        print(self.__a)
        print(self.__class__.__a)

class Cat(Animal):
    __a = 100
    _b = 200

c = Cat()
c.showa()
c._Animal__showb()
print(c.c)
print(c._Animal__d)
print(c._e, c.f, c._Animal__a)
print(c.__dict__)
print(c.__class__.__dict__.keys())

```

从父类继承，自己没有的，就可以到父类中找。  
私有的都是不可以访问的，但是本质上依然是改了名称放在这个属性所在类或实例的\_\_dict\_\_中。知道这个新名称就可以直接找到这个隐藏的变量，这是个黑魔法技巧，慎用。

总结

继承时，公有成员，子类和实例都可以随意访问；私有成员被隐藏，子类和实例不可直接访问，但私有变量所在的类内的方法中可以访问这个私有变量。

Python通过自己一套实现，实现和其它语言一样的面向对象的继承机制。

### 实例属性查找顺序

实例的\_\_dict\_\_ → 类\_\_dict\_\_ →如果有继承→ 父类 \_\_dict\_\_

如果搜索这些地方后没有找到就会抛异常，先找到就立即返回了。

## 方法的重写、覆盖override

```

class Animal:
    def shout(self):
        print('Animal shouts')

class Cat(Animal):
    # 覆盖了父类方法
    def shout(self):
        print('miao')

a = Animal()
a.shout()
c = Cat()
c.shout()

```

```
print(a.__dict__)
print(c.__dict__)
print(Animal.__dict__)
print(Cat.__dict__)

# Animal shouts
# miao
```

Cat中能否覆盖自己的方法吗？

Cat中能否对父类方法做个增强，不需要完全重写？

```
class Animal:
    def shout(self):
        print('Animal shout')

class Cat(Animal):
    # 覆盖了父类方法
    def shout(self):
        print('miao')
    # 覆盖了自身的方法，显式调用了父类的方法
    def shout(self):
        print(super())
        print(super(Cat, self))

        super().shout()
        super(Cat, self).shout() # 等价于super()
        self.__class__.__base__.shout(self) # 不推荐

a = Animal()
a.shout()
c = Cat()
c.shout()

print(a.__dict__)
print(c.__dict__)
print(Animal.__dict__)
print(Cat.__dict__)
```

super()可以访问到父类的类属性。

静态方法和类方法，是特殊的方法，也是类属性，所以访问方式一样。

## 继承时使用初始化

先看下面一段代码，有没有问题

```
class A:
    def __init__(self, a):
        self.a = a

class B(A):
    def __init__(self, b, c):
        self.b = b
        self.c = c
```

```

def printv(self):
    print(self.b)
    print(self.a) # 出错吗?

f = B(200, 300)
print(f.__class__.__bases__)
f.printv()

print(f.__dict__)

```

上例代码可知：

如果类B定义时声明继承自类A，则在类B中\_\_bases\_\_中是可以看到类A。

但是这和是否调用类A的构造方法是两回事。

如果B中调用了父类A的构造方法，就可以拥有父类的属性了。如何理解这一句话呢？

观察B的实例 f 的\_\_dict\_\_中的属性。

```

class A:
    def __init__(self, a, d=10):
        self.a = a
        self.__d = d

class B(A):
    def __init__(self, b, c):
        A.__init__(self, b + c, b - c) # 注意，self是谁，什么类型？
        self.b = b
        self.c = c

    def printv(self):
        print(self.b)
        print(self.a) #

f = B(200, 300)
print(f.__class__.__bases__)
f.printv()

print(f.__dict__)

```

作为好的习惯，如果父类定义了\_\_init\_\_方法，你就该在子类的\_\_init\_\_中调用它。

那么，子类什么时候自动调用父类的\_\_init\_\_方法呢？

示例1

```

class A:
    def __init__(self):
        self.a1 = 'a1'
        self.__a2 = 'a2'
        print('init in A')

class B(A):
    pass

b = B()
print(b.__dict__)

```

B实例的初始化会自动调用基类A的\_\_init\_\_方法

示例2

```
class A:
    def __init__(self):
        self.a1 = 'a1'
        self.__a2 = 'a2'
        print('init in A')

class B(A):
    def __init__(self):
        self.b1 = 'b1'
        print('init in B')

b = B()
print(b.__dict__)
```

B实例一旦定义了初始化\_\_init\_\_方法，就不会自动调用父类的初始化\_\_init\_\_方法，需要手动调用。

```
class A:
    def __init__(self):
        self.a1 = 'a1'
        self.__a2 = 'a2'
        print('init in A')

class B(A):
    def __init__(self):
        #super().__init__()
        #super(B, self).__init__()
        self.b1 = 'b1'
        print('init in B')
        A.__init__(self)

b = B()
print(b.__dict__) # 注意__a2
```

## 总结

- 如果在子类中覆盖了父类的\_\_init\_\_方法，那么在子类的\_\_init\_\_方法中，应该显式调用父类的\_\_init\_\_方法
- Python中并不限制在子类的\_\_init\_\_方法中调用父类的\_\_init\_\_方法的位置，但一般都应该尽早的调用
- 推荐使用 `super().__init__()` 或 `super(B, self).__init__()`

## 单继承

上面的例子中，类的继承列表中只有一个类，这种继承称为单一继承。

OCP原则：多用“继承”、少修改。对扩展开放，对修改封闭。

继承的用途：在子类上实现对基类的增强，实现多态

## 多态

在面向对象中，父类、子类通过继承联系在一起，如果可以通过一套方法，就可以实现不同表现，就是多态。多态的前提：继承、覆盖

## 多继承

一个类继承自多个类就是多继承，它将具有多个类的特征。

### 多继承弊端

多继承很好的模拟了世界，因为事物很少是单一继承，但是舍弃简单，必然引入复杂性，带来了冲突。

如同一个孩子继承了来自父母双方的特征。那么到底眼睛像爸爸还是妈妈呢？孩子究竟该像谁多一点呢？

多继承的实现会导致编译器设计的复杂度增加，所以有些高级编程语言舍弃了类的多继承。

C++支持多继承；Java舍弃了多继承。

Java中，一个类可以实现多个接口，一个接口也可以继承多个接口。Java的接口很纯粹，只是方法的声明，继承者必须实现这些方法，就具有了这些能力，就能干什么。

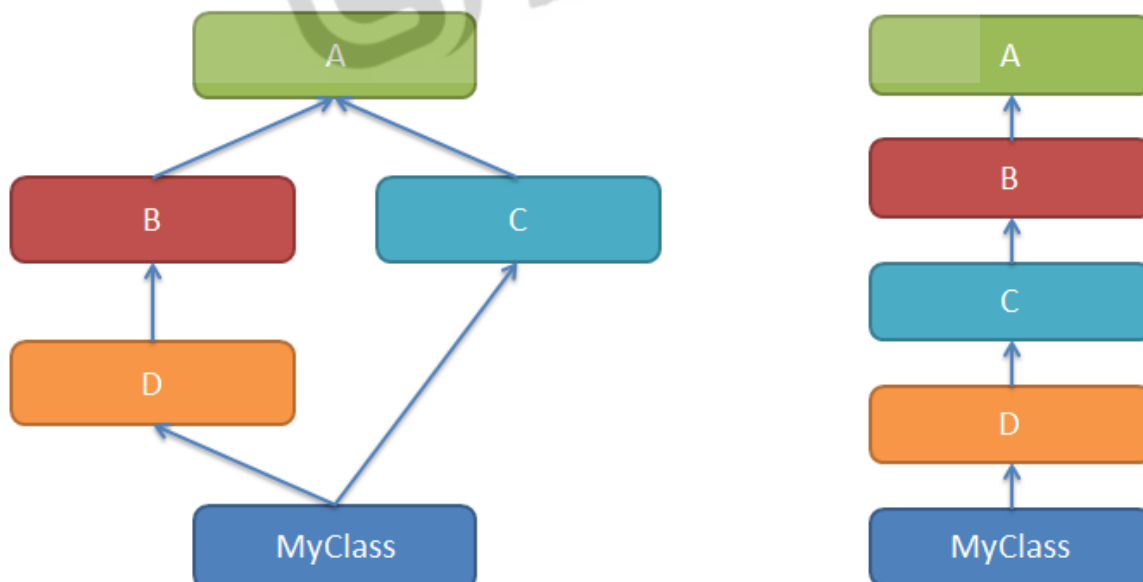
多继承可能会带来二义性，例如，猫和狗都继承自动物类，现在如果一个类多继承了猫和狗类，猫和狗都有shout方法，子类究竟继承谁的shout呢？

解决方案

实现多继承的语言，要解决二义性，深度优先或者广度优先。

### Python多继承实现

```
class ClassName(基类1, 基类2[, ...]):  
    类体
```



左图是多继承（菱形继承），右图是单一继承

多继承带来路径选择问题，究竟继承哪个父类的特征呢

Python使用MRO（method resolution order方法解析顺序）解决基类搜索顺序问题。

- 历史原因，MRO有三个搜索算法：



- 经典算法，按照定义从左到右，深度优先策略。2.2版本之前左图的MRO是MyClass,D,B,A,C,A
- 新式类算法，是经典算法的升级，深度优先，重复的只保留最后一个。2.2版本左图的MRO是MyClass,D,B,C,A,object
- C3算法，在类被创建出来的时候，就计算出一个MRO有序列表。2.3之后支持，Python3唯一支持的算法  
左图中的MRO是MyClass,D,B,C,A,object的列表  
C3算法解决多继承的二义性

经典算法有很大的问题，如果C中有方法覆盖了A的方法，也不会访问到C的方法，因为先访问A的（深度优先）。

新式类算法，依然采用了深度优先，解决了重复问题，但是同经典算法一样，没有解决继承的单调性。

C3算法，解决了继承的单调性，它阻止创建之前版本产生二义性的代码。求得的MRO本质是为了线性化，且确定了顺序。

单调性：假设有A、B、C三个类，C的mro是[C, A, B]，那么C的子类的mro中，A、B的顺序一致就是单调的。

## 多继承的缺点

当类很多且继承复杂的情况下，继承路径太多，很难说清什么样的继承路径。

Python语法是允许多继承，但Python代码是解释执行，只有执行到的时候，才发现错误。

团队协作开发，如果引入多继承，那代码很有可能不可控。

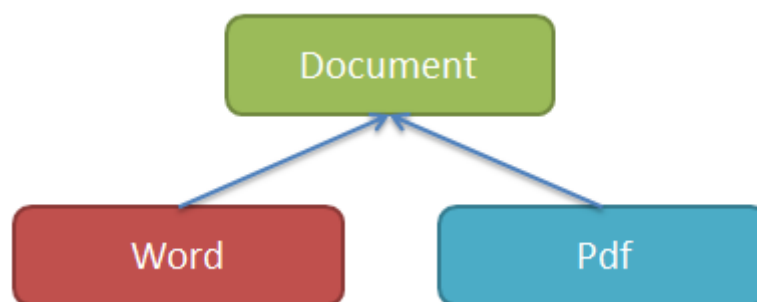
不管编程语言是否支持多继承，都应当避免多继承。

Python的面向对象，我们看到的太灵活了，太开放了，所以要团队守规矩。

## Mixin

在Python的很多类的实现中，都可以看到一个Mixin的名字，这种类是什么呢？

类有下面的继承关系



文档Document类是所有文档类的抽象基类；  
Word、Pdf类是Document的子类。

需求：为Document子类提供打印能力

思路：

1、在Document中提供print方法

假设已经有了下面3个类

```
class Document:
    def __init__(self, content):
        self.content = content

    def print(self): # 抽象方法
        raise NotImplementedError()

class Word(Document): pass # 其他功能略去
class Pdf(Document): pass # 其他功能略去
```

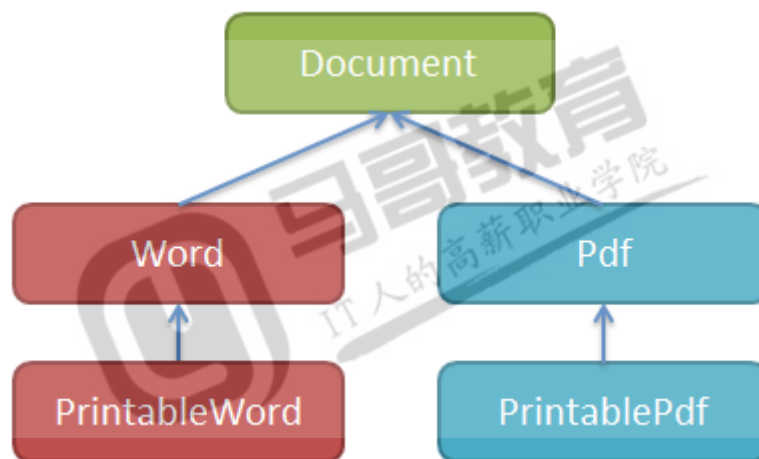
基类提供的方法可以不具体实现，因为它未必适合子类的打印，子类中需要覆盖重写。

基类中只定义，不实现的方法，称为“**抽象方法**”。在Python中，如果采用这种方式定义的抽象方法，子类可以不实现，直到子类使用该方法的时候才报错。

print算是一种能力——打印功能，不是所有的Document的子类都需要的，所有，从这个角度出发，上面的基类Document设计有点问题。

## 2、需要打印的子类上增加

如果在现有子类Word或Pdf上直接增加，虽然可以，却违反了OCP的原则，所以可以继承后增加打印功能。因此有下图



```
class Document: # 第三方库，不允许修改
    def __init__(self, content):
        self.content = content
class Word(Document): pass # 第三方库，不允许修改
class Pdf(Document): pass # 第三方库，不允许修改

# 单继承
class PrintableWord(Word):
    def print(self):
        print(self.content)

print(PrintableWord.__dict__)
print(PrintableWord.mro())

pw = PrintableWord('test string')
pw.print()
```

看似不错，如果需要还要提供其他能力，如何继承？

例如，如果该类用于网络，还应具备序列化的能力，在类上就应该实现序列化。

可序列化还可能分为使用pickle、json、messagepack等。

这个时候发现，为了增加一种能力，就要增加一次继承，类可能太多了，继承的方式不是很好了。

功能太多，A类需要某几样功能，B类需要另几样功能，它们需要的是多个功能的自由组合，继承实现很繁琐。

### 3、Mixin

先看代码

```
class Document: # 第三方库，不允许修改
    def __init__(self, content):
        self.content = content

class Word(Document): pass # 第三方库，不允许修改
class Pdf(Document): pass # 第三方库，不允许修改

class PrintableMixin:
    def print(self):
        print(self.content, 'Mixin')

class PrintableWord(PrintableMixin, word): pass

print(PrintableWord.__dict__)
print(PrintableWord.mro())
```

Mixin就是其它类混合进来，同时带来了类的属性和方法。

## Mixin类

Mixin本质上就是多继承实现的。

Mixin体现的是一种**组合**的设计模式。

在面向对象的设计中，一个复杂的类，往往需要很多功能，而这些功能由来自不同的类提供，这就需要很多的类组合在一起。

从设计模式的角度来说，多组合，少继承。

Mixin类的使用原则

- Mixin类中不应该显式的出现\_\_init\_\_初始化方法
- Mixin类通常不能独立工作，因为它是准备混入别的类中的部分功能实现
- Mixin类是类，也可以继承，其祖先类也应是Mixin类

使用时，**Mixin类通常在继承列表的第一个位置**，例如 `class PrintableWord(PrintableMixin, word): pass`

Mixin类和装饰器，都可以实现对类的增强，这两种方式都可以使用，看个人喜好。

如果还需要继承就得使用Mixin类的方式。

## 作业

- 从Shape基类实现三角形、矩形、圆，求它们面积。对圆形的实例信息进行序列化

