

# Topic 12

## Inheritance – More Topics

- ❖ Types of Inheritance
- ❖ Multiple Inheritance
- ❖ Virtual Abstract class
- ❖ Inheritance - Guidelines

# Inheritance Types

- ❖ What will the visibility of inherited members ?
- ❖ For example, is a public inherited member function still public ?
- ❖ It depends on the type of inheritance.
- ❖ There are three types of inheritance
  - Private inheritance
  - Public inheritance
  - Protected inheritance

# Private Inheritance

- ❖ All the inherited members become private.

```
class Person {  
    private:  
    string name ;  
    protected:  
    string address ;  
    public:  
    void print() ;  
} ;
```

```
class Student: private Person {  
    private:  
    public:  
} ;
```

Person	Student
private	private
protected	private
public	private

```
void f() {  
    Student student ;  
    student.name ;    // error  
    student.address ; // error  
    student.print() ; // error  
}
```

# Public Inheritance

- ❖ The visibility of each inherited members remain the same.

```
class Person {  
    private:  
    string name ;  
    protected:  
    string address ;  
    public:  
    void print() ;  
};
```

Person	Student
private	private
protected	protected
public	public

```
class Student: public Person {  
    private:  
  
    public:  
};
```

```
void f() {  
    Student student ;  
    student.name ;           // error  
    student.address ;       // error  
    student.print() ;       // ok  
}
```

# Protected Inheritance

- ❖ All the protected/public inherited members become protected.

```
class Person {  
    private:  
        string name ;  
    protected:  
        string address ;  
    public:  
        void print() ;  
} ;
```

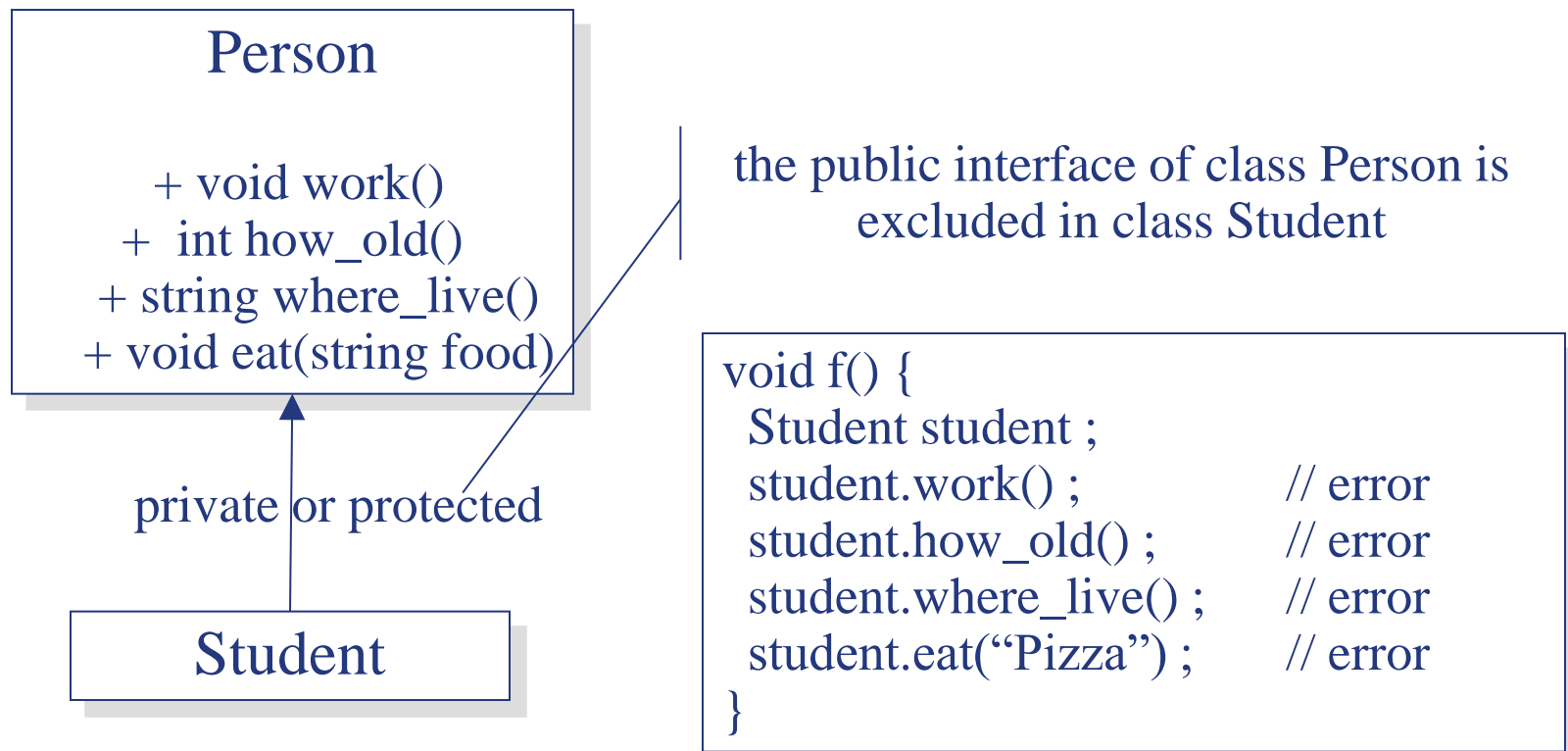
```
class Student: protected Person {  
    private:  
  
    public:  
} ;
```

Person	Student
private	private
protected	protected
public	protected

```
void f() {  
    Student student ;  
    student.name ;           // error  
    student.address ;       // error  
    student.print() ;       // error  
}
```

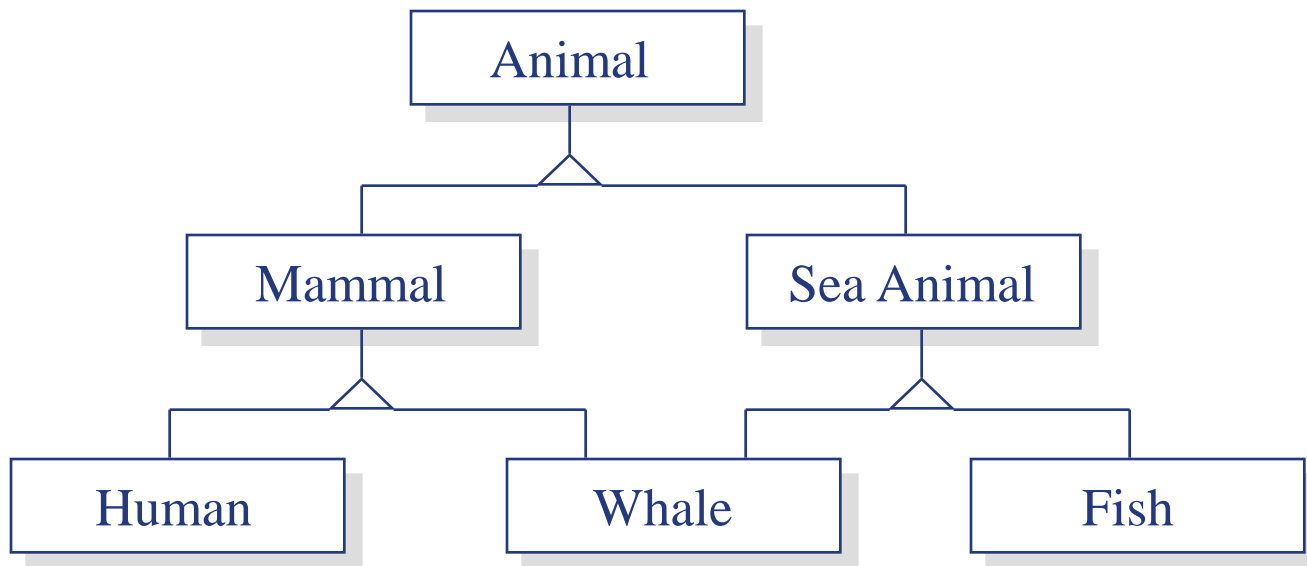
# Non-public Inheritance

- ❖ A subclass cannot include the interface of a superclass.
- ❖ This violates the principle of “IS-A” relationship

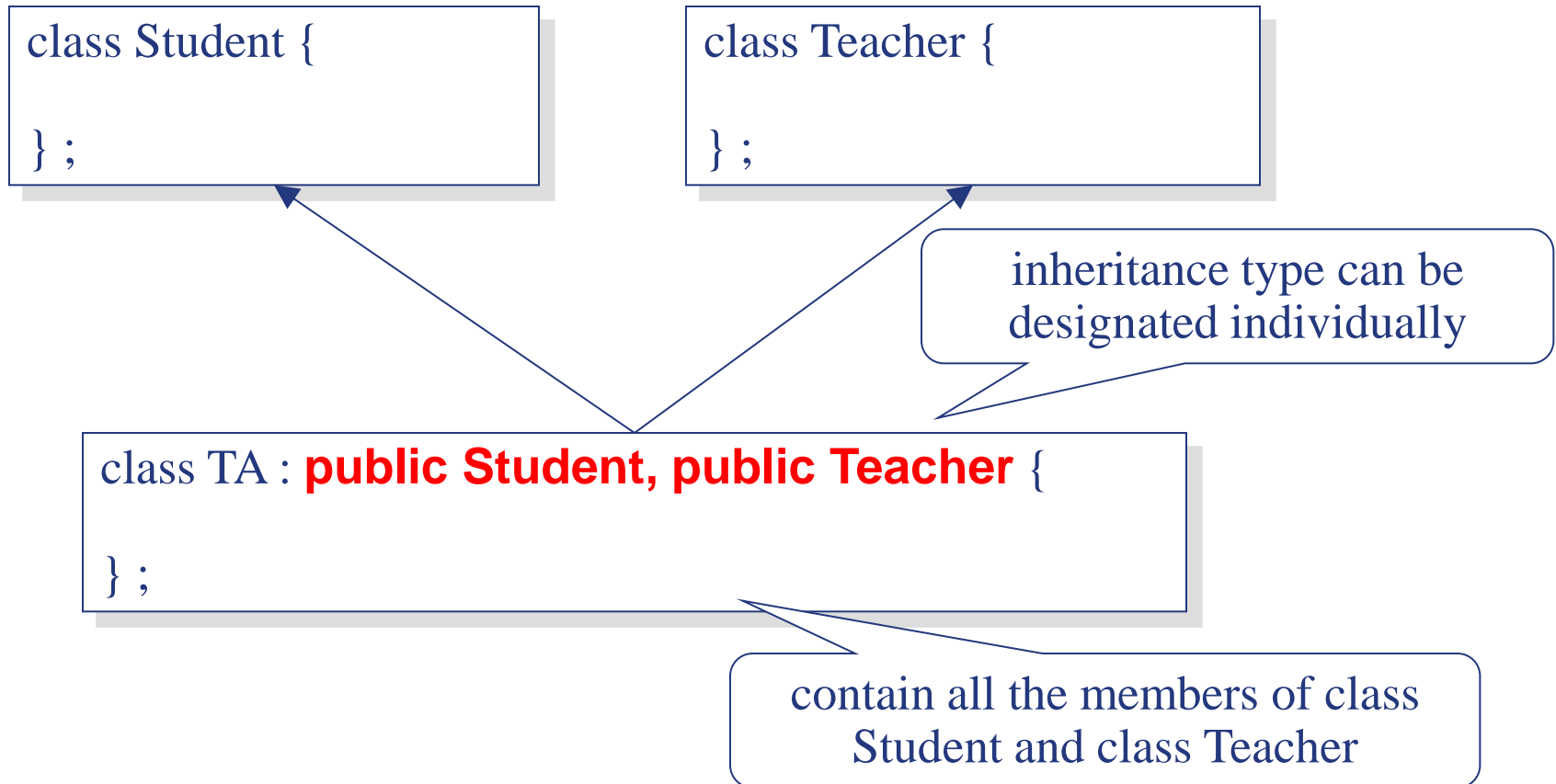


# Multiple Inheritance

- ❖ Class can have more than one superclass and to inherit features from all parents



# Multiple Inheritance in C++





# Conflict Between Inherited Members

```
class Student {  
    public:  
    void print() ;  
};
```

```
class Teacher {  
    public:  
    void print() ;  
};
```

```
class TA : public Student, public Teacher  
{  
};
```

```
void f()  
{  
    TA ta ;  
    ta.print() ;  
}
```

ambiguous  
Student::print() or  
Teacher::print()

# Class Qualification By Scope Operator

```
class Student {  
    public:  
    void print() ;  
};
```

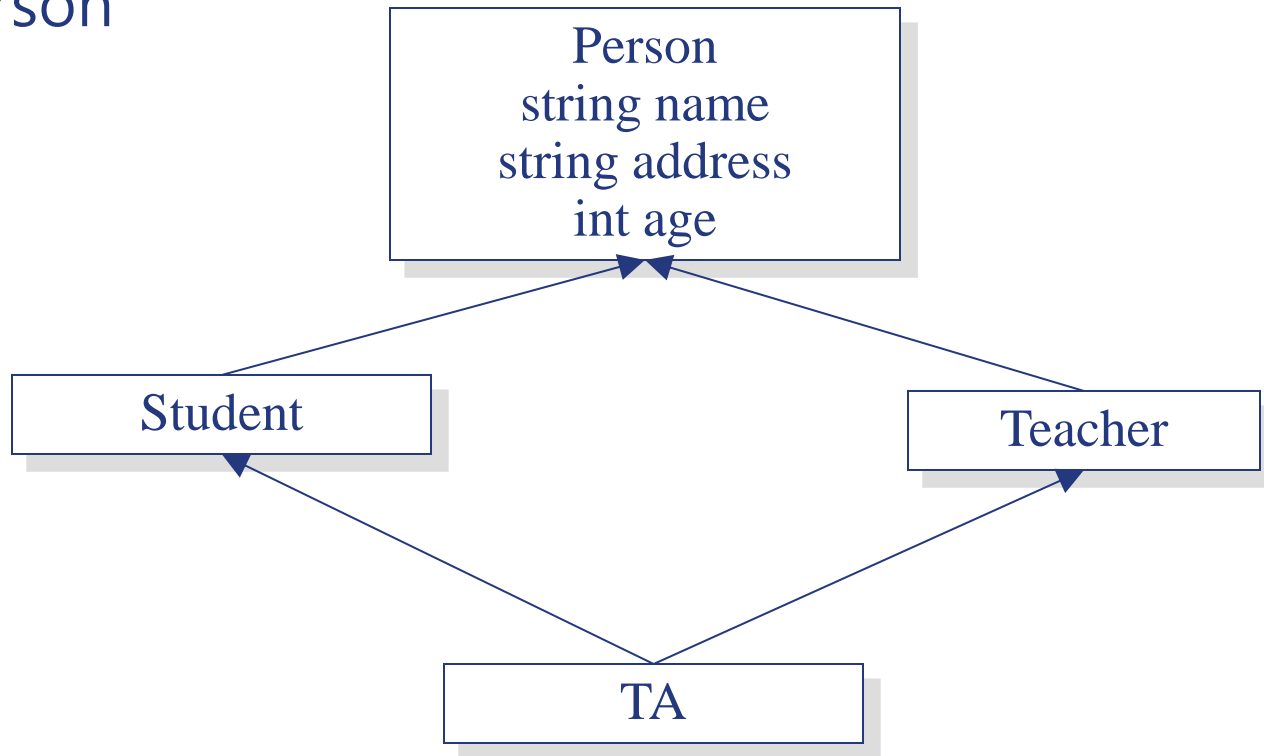
```
class Teacher {  
    public:  
    void print() ;  
};
```

```
class TA : public Student,  
           public Teacher {  
    public:  
    void print() {  
        Student::print() ;  
        Teacher::print() ;  
    }  
};
```

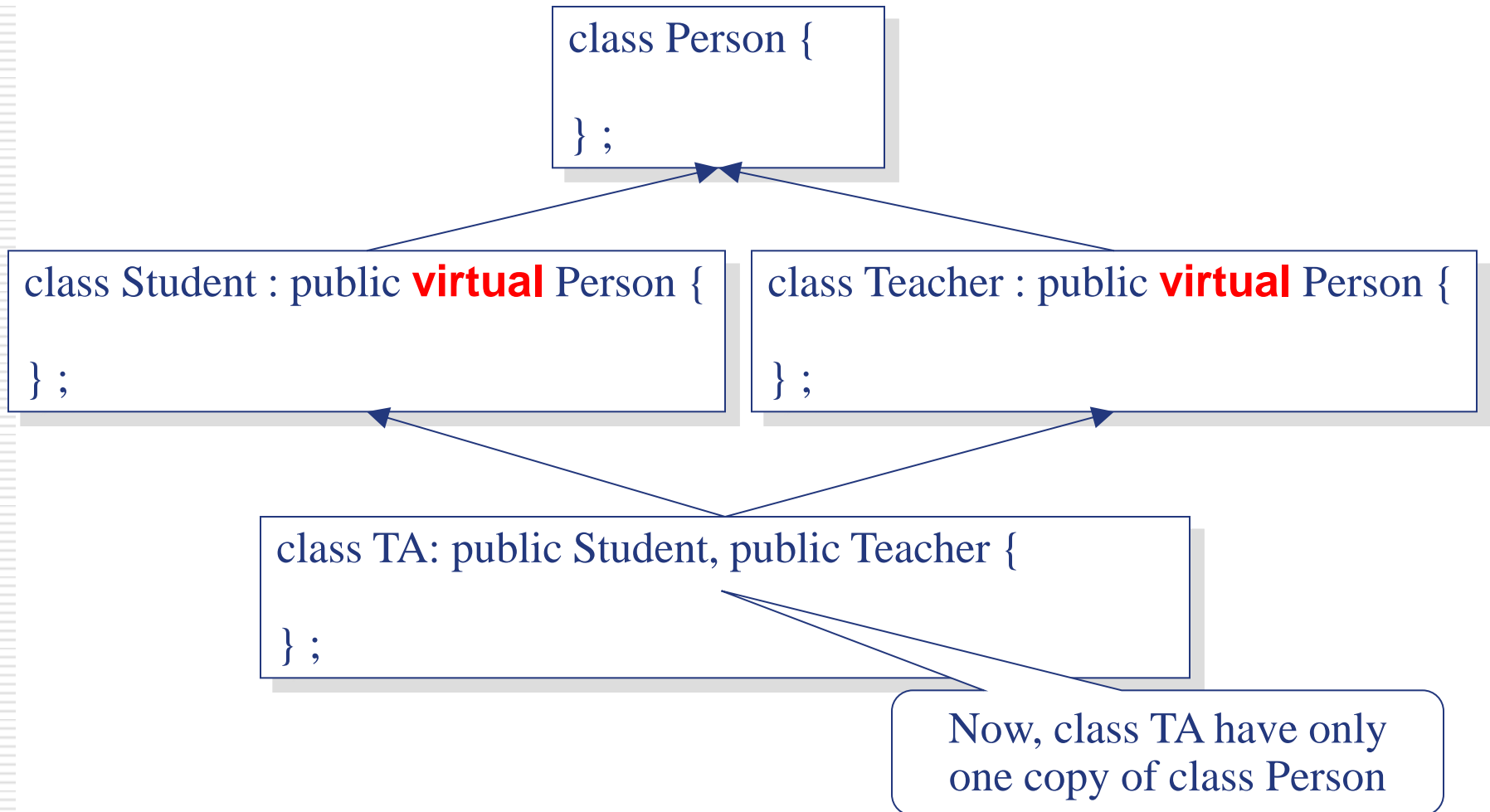
```
void f()  
{  
    TA ta ;  
    ta.Student::print() ;  
    ta.Teacher::print() ;  
    ta.print() ;  
}
```

# Virtual Base Class

- ❖ Class TA contains two copies of members of class Person



# Virtual Base Class



# Virtual Base Class

```
class Person {  
public:  
    void print() ;  
};
```

```
class Student : public virtual Person {  
public:  
    void print() { Person::print() ; }  
};
```

```
class Teacher : public virtual Person {  
public:  
    void print() { Person::print() ; }  
};
```

```
class TA: public Student, public Teacher {  
public:  
    void print() {  
        Student::print() ;  
        Teacher::print() ;  
    }  
};
```

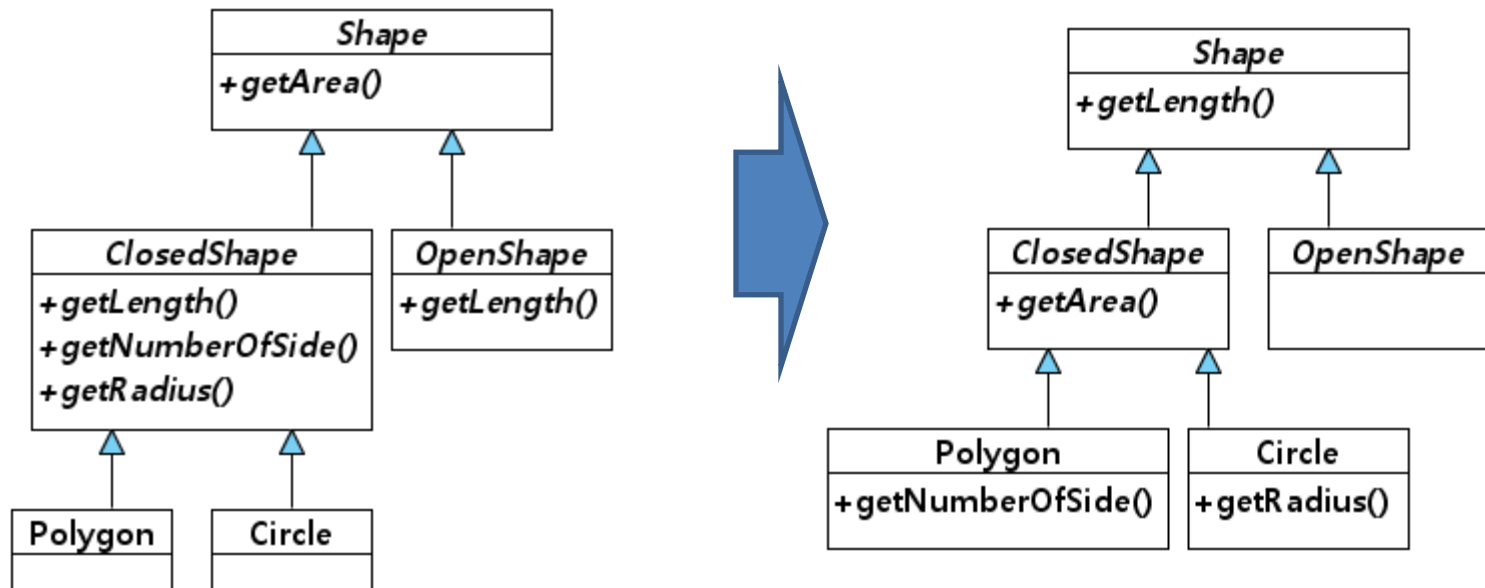
invoke  
Person::print()  
twice

# Inheritance - Guidelines

---

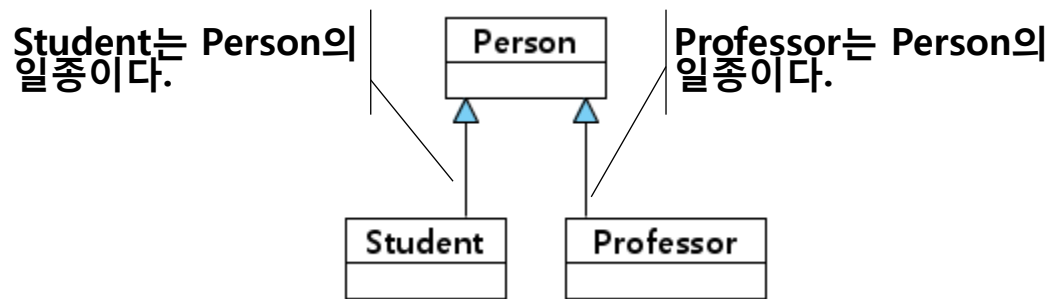
# 상위 클래스의 모든 멤버는 모든 하위 클래스에게 의미가 있어야 한다

- ❖ 모든 하위 클래스에게 동일하게 상위 클래스의 속성과 연산이 상속된다.
- ❖ 일부의 속성과 연산이 일부의 하위 클래스에게만 의미 있게 적용된다면 클래스 다이어그램의 수정이 필요하다



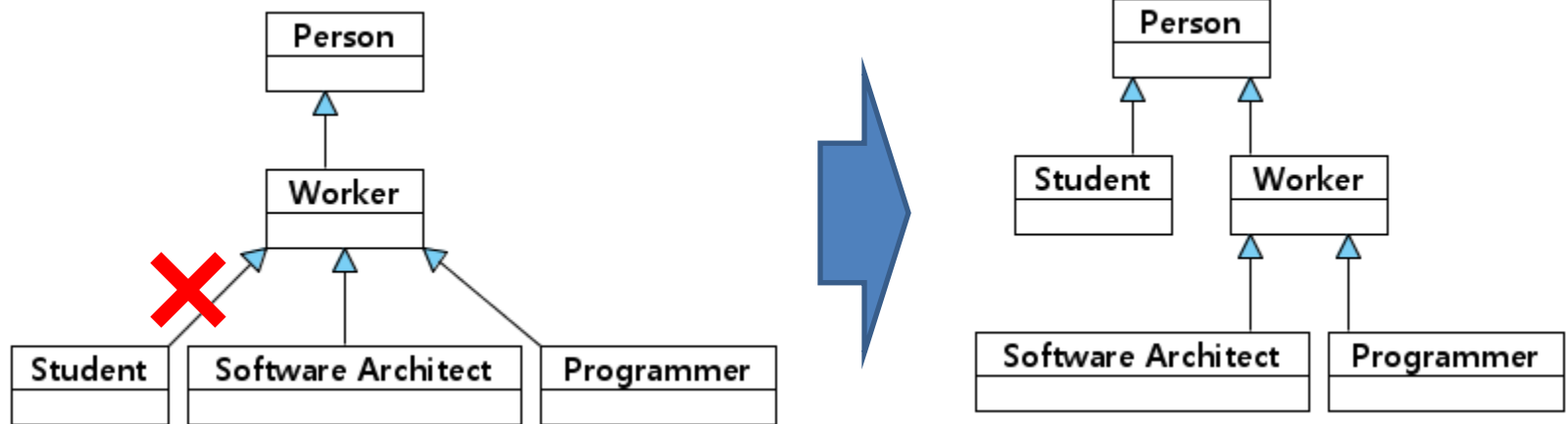
하위 클래스와 상위 클래스는 Is-a가 만족되어야 한다.

- ❖ 다형성 등의 특징을 바탕으로 시스템의 확장성을 제공하기 위해서는 상속 관계는 반드시 일반화 관계를 준수해야 한다.



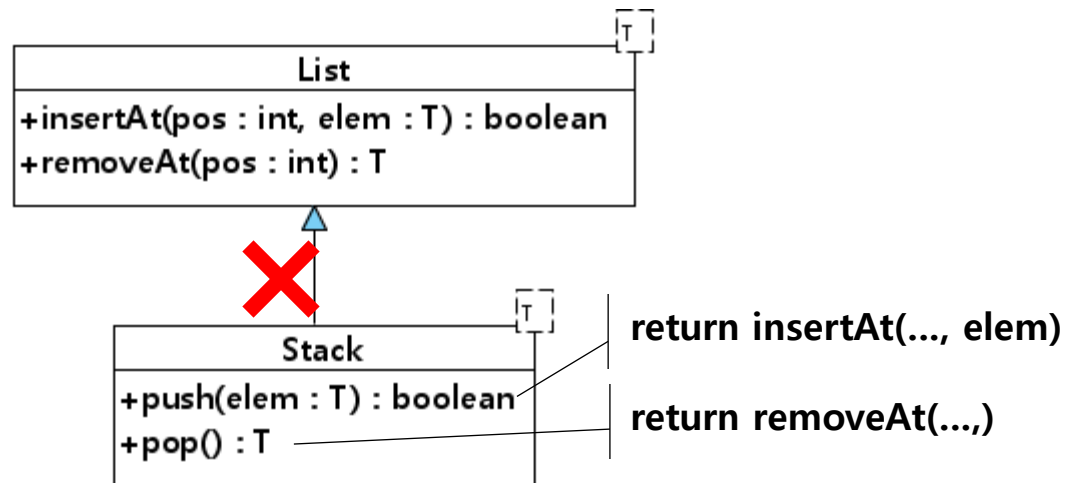


하위 클래스와 상위 클래스는 Is-a가 만족되어야 한다.



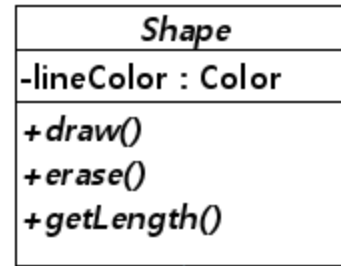
하위 클래스와 상위 클래스는 Is-a가 만족되어야 한다.

❖ Stack은 List의 일종이 아니다.

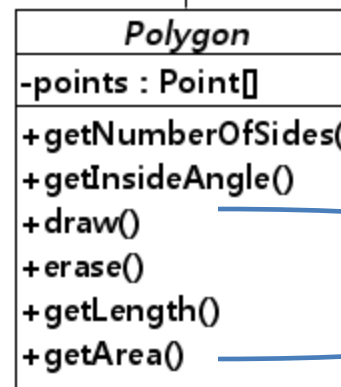
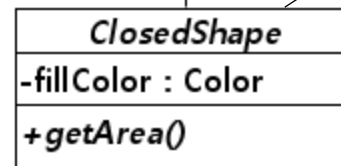


# 상속 받은 연산은 반드시 하위 클래스의 관점에서 정확해야 한다

- ❖ 하위 클래스에서는 상위 클래스로부터 물려 받은 연산들 필요에 따라서 재정의할 수 있다.
- ❖ 추상 연산의 재정의: 상위 클래스로부터 물려 받은 추상 연산이 하위 클래스에서는 구현이 가능하다면 추상 연산을 재정의할 수가 있다.



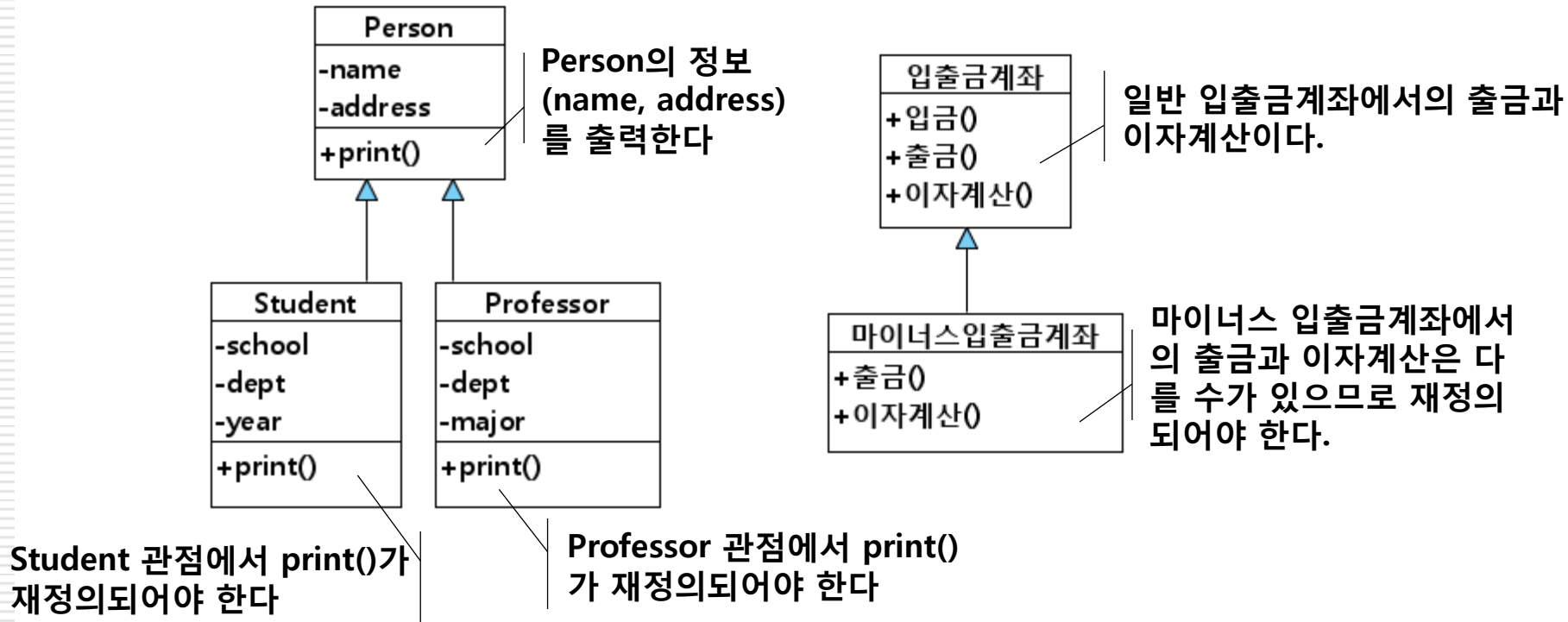
아직 충분히 구체적이지 못해서 draw(), erase(), getLength()를 재정의하지 못한다



이제는 draw(), erase(), getLength(), getArea()를 재정의할 수 있다.

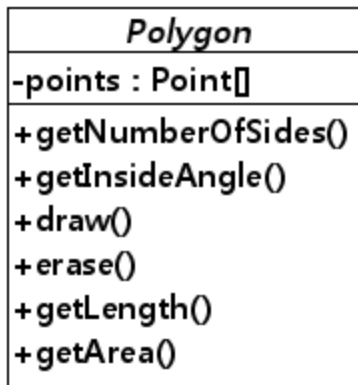
# 상속 받은 연산은 반드시 하위 클래스의 관점에서 정확해야 한다

- ❖ 기능적 재정의: 상위 클래스로부터 물려 받은 연산이 하위 클래스 관점에서는 기능적으로 부적절할 수가 있다.



# 상속 받은 연산은 반드시 하위 클래스의 관점에서 정확해야 한다

- ❖ 비기능적 재정의: 연산의 기능적인 측면에서는 동일하지만 수행 속도 또는 메모리 사용 등의 측면에서 상이한 구현이 필요한 경우에는 하위 클래스에서 재정의할 수도 있다



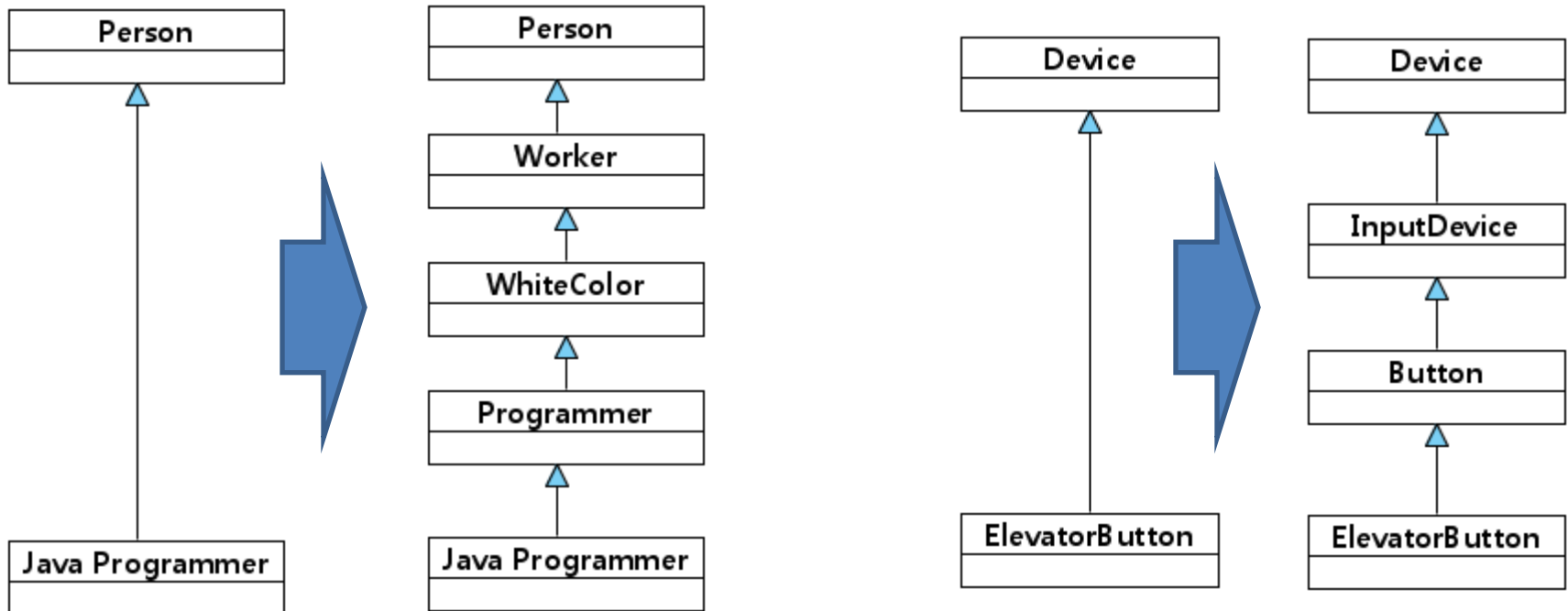
Polygon::getArea() 보다 효율적인 알고리즘을 적용한다

# 일반화 계층 구조는 균형적이어야 한다

- ❖ 적절한 계층 구조는 재사용성과 확장성이 높은 객체지향 시스템을 개발하는 데 큰 도움을 줄 수 있다
- ❖ 상위 클래스와 하위 클래스 간의 의미적 차이가 적절해야 한다. 상위 클래스와 하위 클래스 간에 의미적 차이가 너무 크면 그 상이에 존재하는 개념/대상에 해당되는 클래스들을 추가할 수 있다.
- ❖ 형제 클래스들은 동등한 수준의 개념을 의미해야 한다. 형제 클래스들은 개념적으로 동등한 수준이어야 한다. 즉 비교가 가능해야 한다.

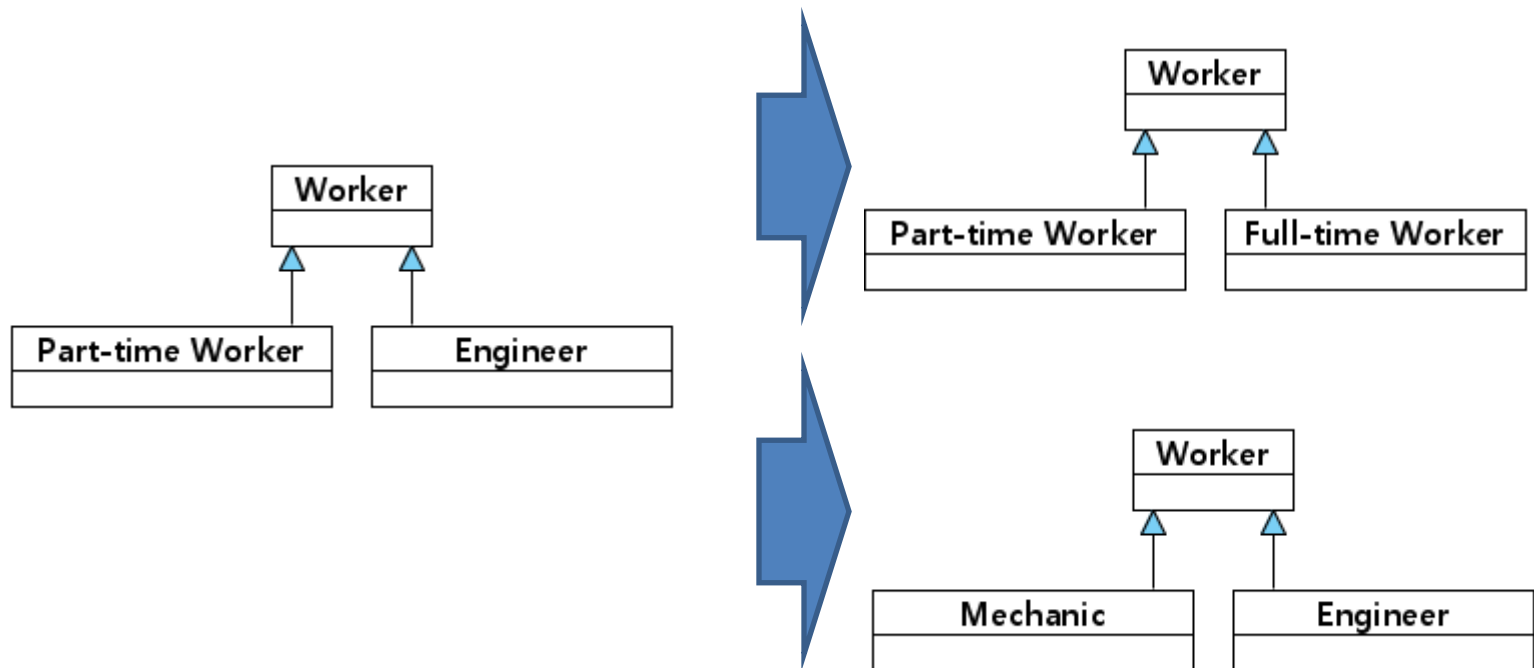
# 일반화 계층 구조는 균형적이어야 한다

- ❖ 상위 클래스와 하위 클래스 간의 의미적 차이가 적절해야 한다.



# 일반화 계층 구조는 균형적이어야 한다

- ❖ 형제 클래스들은 동등한 수준의 개념을 의미해야 한다.





# 일반화 계층 구조는 균형적이어야 한다

