

↳ เพราะว่ามันเป็นของ Class โดยตรง เลยได้ทั้งปรแกรม object

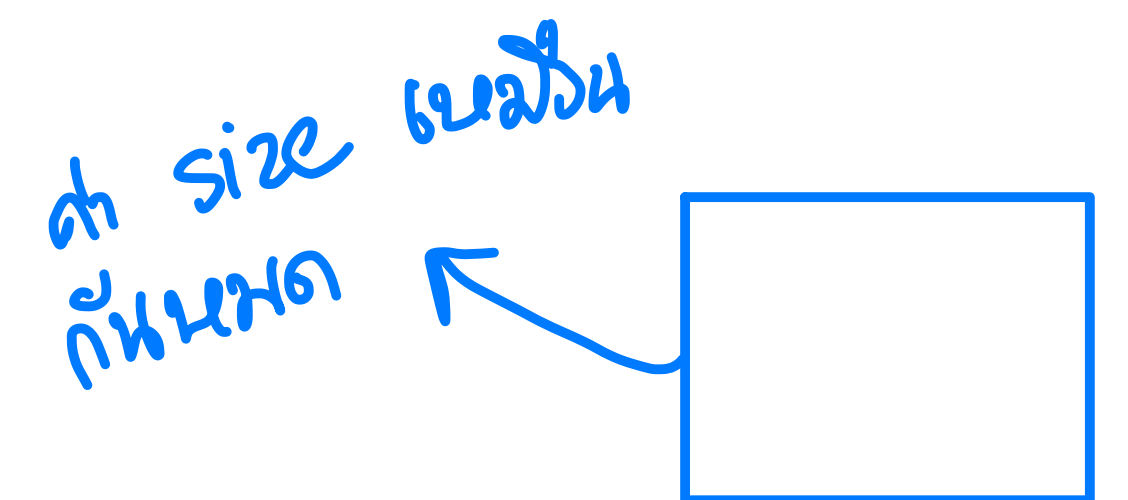
→ class attr
→ obj attr
→ Constructor
} Constructor

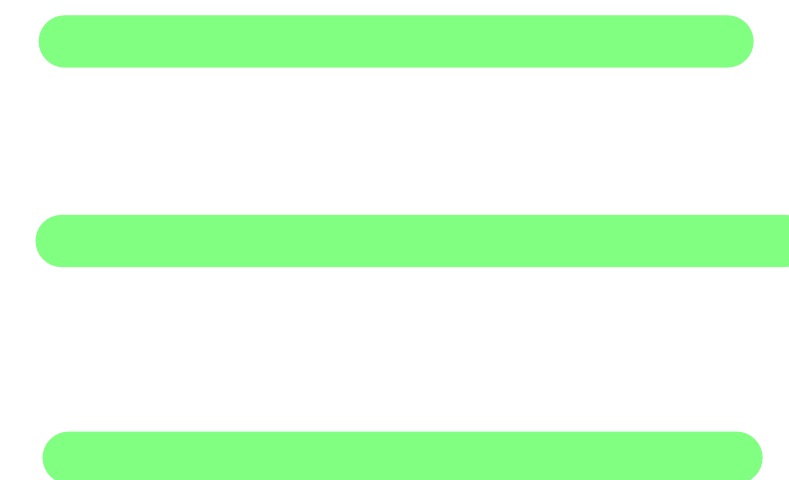
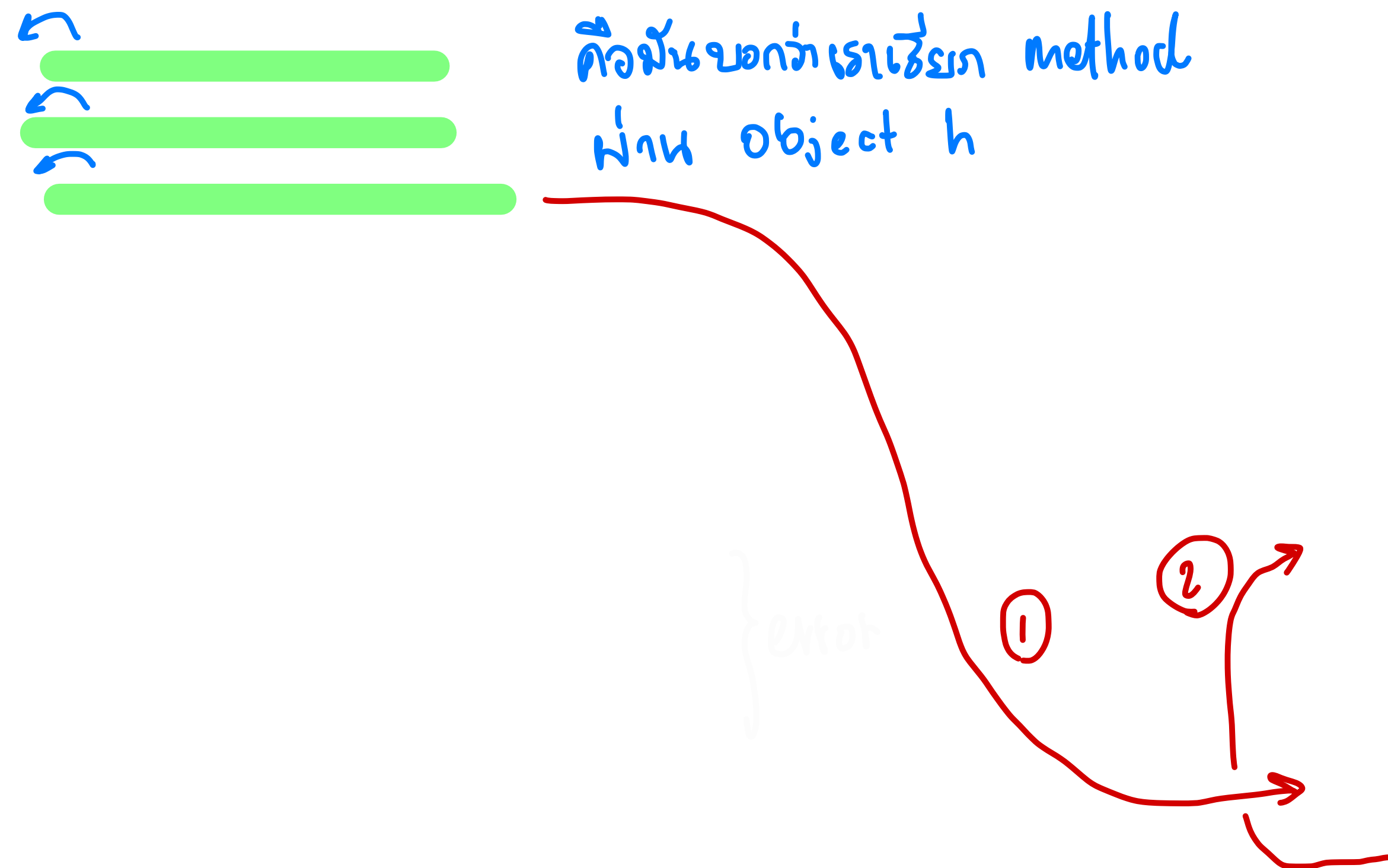
↳ กำหนด size ให้ class!

↳ ถูกแก้ไข
ใหม่ static
ถ้าไม่
คนอื่นจะดู



→ Constructor





==

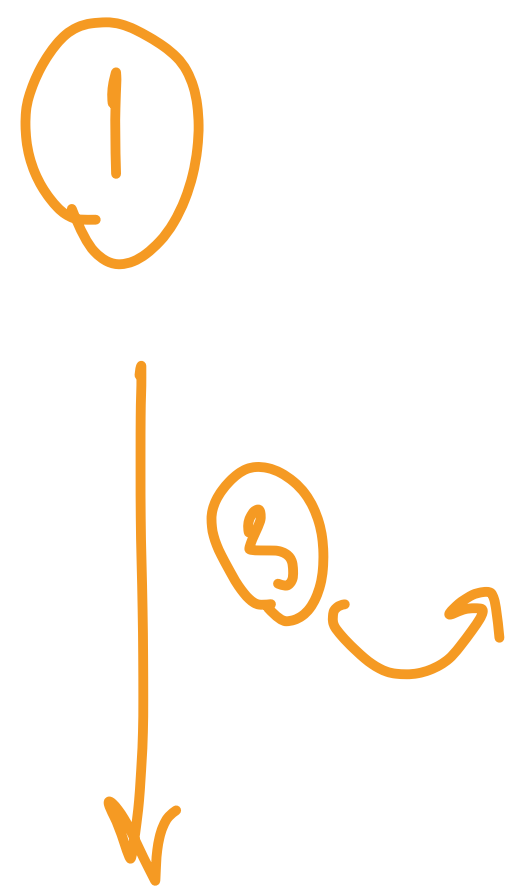
→ เพราะมันไป refer ถึง Object
→ มันไป Refer Class

* Static init ระเบียบได้ Constructor ที่มันถูก execute เพียงครั้งเดียว

Constructor	execute 1	เมื่อ สร้าง Object
Static	1	ก่อน Class 1 Room

↗ class method

↓
Test Static Block.X



2

* มัน execute อันนี้ พี่เงอ static กอ

→ พิสูจน์ว่า static จะไม่ถูก execute อีก
→ ได้ 3
→ ได้ 3 หน้าแล้ว

ภาพวาดหะดีษที่
มี ข้อ? ผิด? ↗



→ ใช้ keyword abstract เพื่อแสดง ความเป็นนามธรรม

→ อันนี้ ใช้งานไม่ได้

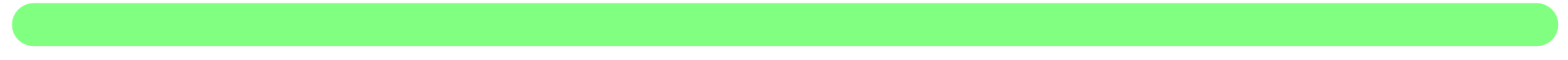
↓
Override method
ของ parent ใช้งานได้

→ ឆ្លង class ទៅ
object ក៏ដឹងដែរ តែ

∴ override

① upgrade

② ทำให้อะบบดีขึ้น



—————→ Override abstract method

↑
โปรแกรมใหม่รองรับลูก (ใหม่ ไม่ใช่อะบบเดิม ลูกจากระบบเดิม)



↳ bu inner list method2 beresin

อยากให้ plane ชะโงก
↗ ขยับเข้ามา Bird
ได้ไหม??

◦◦ การสืบทอด interface เป็นการกำหนดไว้แล้ว แต่ได้มาเพิ่มไม่ได้ใหม่อีกนะ

◦◦ Interface คือการรวมกันของ ไม่สมบูรณ์ (abstract)



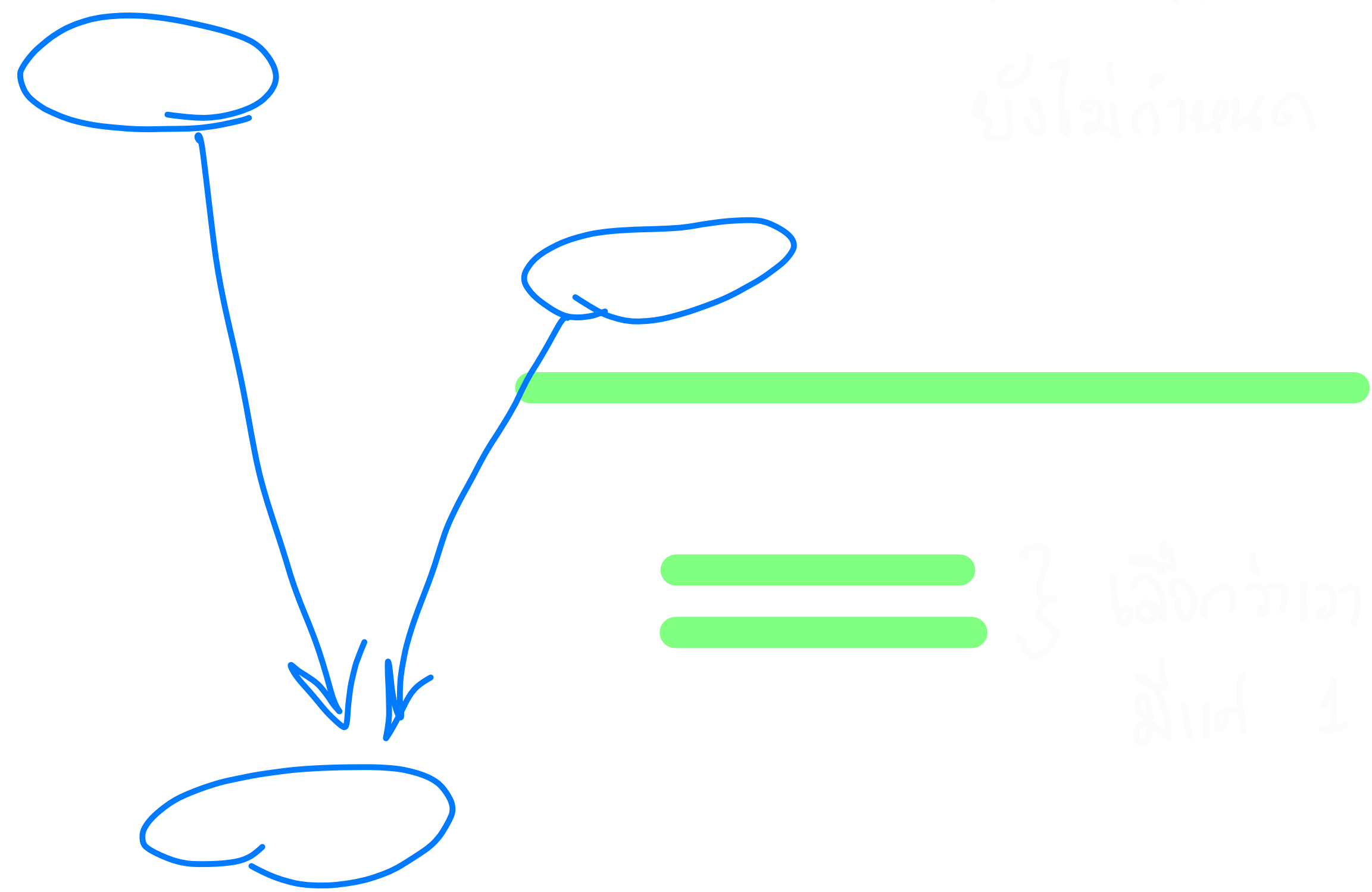
→ เจ็บ ค่ายที่ไปเล่น

→ เราควรจะรู้ว่า ต้องมี distance ระบุ เพราะว่าเราใช้
Attr ใน interface ให้มันเปลี่ยนค่าไม่ได้

↗ มันจะเปลี่ยน interface ไม่ได้

↳ จะลบออกไปก็ลบออกไม่ได้

} abstract



มันเหมือนกัน แต่ไม่ใช่ไร เพราะ
ยังไม่ได้กำหนด Body

} แปลกว่าเรา Attr ของทั้ง 2 ฝั่งเหมือนกัน ถ้า Attr ชื่อ x
มีแค่ 1 ฝั่งจาก Interface ที่เราคิด ก็เรียก x เค้าก็ได้

