

13 GDScript 简单入门——对象与继承

一、对象与类

①对象与类

- 拥有自己属性、函数与信号的数据单位称为对象。比如节点，既具有内置属性又具有内置函数，也可以通过附加脚本的形式添加属性或函数。
- 我们可以称拥有相同属性、函数以及信号的对象们为一个类。

二、继承

①继承的概念

- 使一个A类拥有另一个B类的全部属性、方法与信号，则称A继承了B或B被A继承。（Node2D与Sprite）
- B类被A继承，称呼B为父类。A类继承了B，称呼A为子类。
- Node2D为父类，Sprite为子类。子类对象也是父类对象。Sprite也是Node2D类。

②Godot中的继承

- 内置继承：Godot中的节点都存在继承关系，Object是所有对象的基类
- 自定义继承：extends class_name 或 “路径”

③继承的优势

- "善"用继承，可以减少开发者的工作量。而不必编写重复代码。
- "善"用继承，可以方便代码的修改与维护。

④super用法

- super()
- super.函数名 ()