第四章感想心得

继承是面向对象程序设计的一一个重要特性,它允许在已有类的基础上创建新的类,新类可以从一个或多个已有类中继承函数和数据,而且可以重新定义或加进新的数据和函数,从而形成类的层次或等级。其中已有类称为基类或父类,在它基础上建立的新类称为派生类或子类。

继承方式有三种，公有、私有、保护，无论哪种继承方式，基类中的私有成员不允许派生类继承，即在派生类中是不可直接访问的。

当类的继承方式为保护继承时,基类的公有成员和保护成员被继承到派生类中都作为派生类的保护成员,派生类的其他成员可以直接访问它们，但是在类的外部,不能通过派生类的对象来访问它们。基类的私有成员不允许派生类继承,因此在私有派生类中是不可直接访问的，所以无论是派生类成员还是通过派生类的对象，都无法直接访问基类的私有成员。派生类构造函数和析构函数执行顺序，先基类→内嵌对象成员→派生类。

类的继承的使用是可以减少代码的重复书写，使得代码变得更加整洁和容易辨识。使用的关键在于正确的找到不同的几个类之间的相同部分，运用相同部分作为一个类来进行定义，在子类中需要用到这一部分直接进行调用，避免了多次书写相同代码的麻烦。需要注意的一点，继承的使用会让代码与代码之间的联系更加的紧密，使得代码独立性变差，所以在使用继承的时候一定要仔细、严谨。

Copyright ©2021-2099 BonanWu. All rights reserved