7. 상속

1. 일상에서 알고 있는 상속과 비슷한 개념

A클래스가 B클래스부터 상속받을 수 있음 [데이터(속성)와 메소드(기능)을 상속받을 수 있음]

A객체는 B객체의 데이터 및 메소드를 이용할 수 있고 또는 변경할 수도 있음

-이미 잘 짜여진 프로그래밍을 상속받아 결과물의 퀄리티를 높일 수 있다.

-기존의 훌륭한 프로그램은 검증이 잘 되어 있어 버그도 없을 수 있다.

-다양한 객체 상속을 통해 하나의 객체로 묶을 수 있다.

2. 오버라이드(재정의)

데이터 타입이 다르면 같은 이름의 함수라도 다른 기능으로 중복정의가 가능하다

부모클래스의 함수를 자식클래스에서 재정의 하는 것.

자식클래스가 부모클래스를 상속하여 자식한테 없는 함수를 호출하면 부모클래스에 가서 해당 메소드를 찾게됨. 만약 부모클래스의 메소드를 자식클래스에서 동일한 이름으로 재정의하면 부모클래스의 메소드를 찾지 않고 자식클래스의 메소드를 호출하게되는 것





