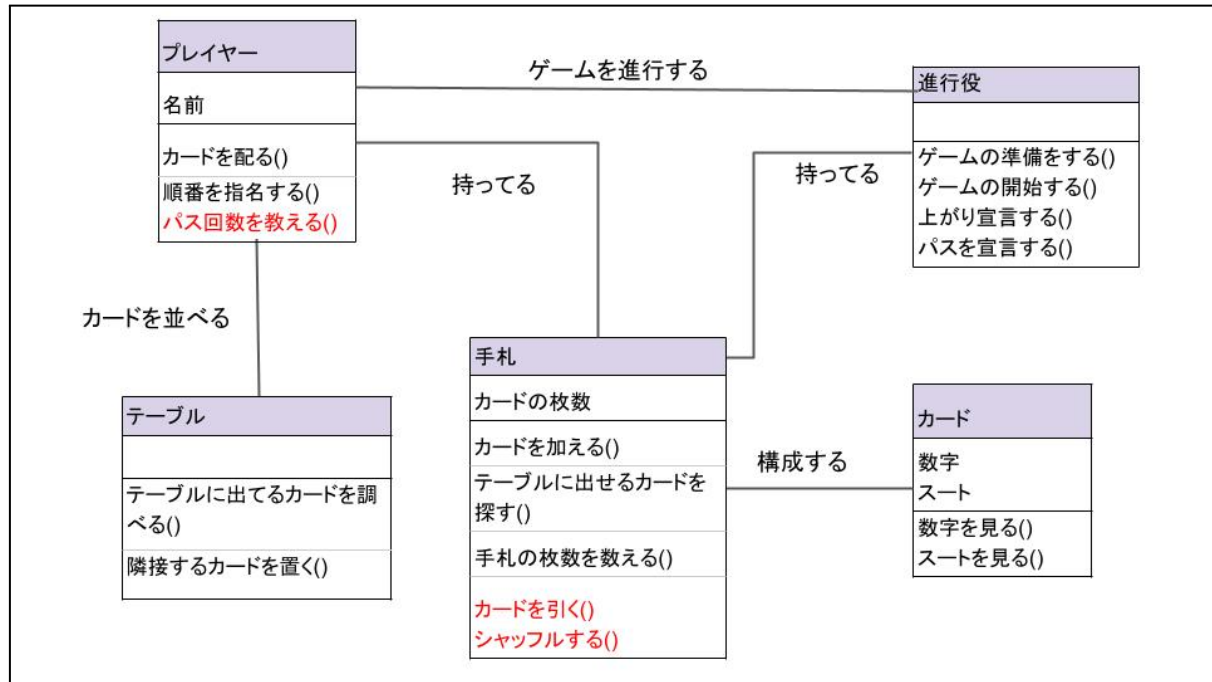


Lesson7

Work7-1 (P189)

七並べプログラムのクラス図を作成する



Work7-2 (P194)

ばば抜きプログラムで作成した手札クラスを継承して七並べ用の手札クラスを作成する

```
package lesson7;
/**
 * 七並べ用の手札クラス<br>
 * ばば抜き用手札クラスを継承する
 * @author yuna
 * @date 2023/6/21
 */
public class FantanHand extends Hand{

    /**
     * カードを見る
     * @author yuna
     * @date 2023/6/21
     */
    public void lookCard() {}
}
```

Work7-3 (P195)

ばば抜きプログラムの仕様変更があった時に、FantanHandクラスに影響を与えずにHandクラスを修正するにはどうすれば良いか？

FantanHandクラスで変更のあったメソッドをオーバーライドして変更前に戻す。