・継承

基本クラス

　　↓継承(あるクラスの性質、機能を引き継ぎ新しいクラスを作り出すこと)

派生クラス

・基本クラスと派生クラスの例

ボール 基本クラス

サッカー 野球 バスケット 派生クラス

ボール ボール ボール

・共通部分

丸い

弾む

など

・異なる部分（固有部分）

大きさ

材質

など

サッカーボール is a ボール

野球ボールis a ボール 　正しい

バスケットボール is a ボール 　（is a関係）

派生クラス 基本クラス

ボール is a　サッカーボール //正しくない

(必ずしも継承してはいけないわけではない)

・汎化と特性

ボール

特化 汎化

サッカー 野球

ボール ボール

派生クラス:基本クラスを継承し、具体化・固有化・拡張化・特殊化

・継承のメリット 継承。

サッカーボール ボール サッカーボール

丸い 丸い 白黒

弾む 無駄 弾む

白黒 野球ボール

縫い目

野球ボール

丸い 共通部分をまとめることで

弾む 無駄 一度の記述で済む

縫い目

・開発の切り分け

ボール ―Aさんが基本クラスを作成

　　継承

サッカーボール　－Bさん

派生クラスを作成

野球ボール ―Cさん

CEnemy //基本クラス

CEnemyHuman CEnemyBird CEnemyFish　派生クラス

歩行タイプ 飛行タイプ 水中タイプ

歩く速さ 飛ぶ速さ 泳ぐ速さ //固有要素

public:

CEnemy();

~CEnemy();

void InputData(void);

void OutputData(void); 共通部分

派生クラスは全て

private: このメンバを保持

int m\_nLife; // 体力

int m\_nAttack; // 攻撃力

int m\_nSpeed; // すばやさ