

EDA016 Programmeringsteknik för D

Läsvecka 7: Arv

Björn Regnell

Datavetenskap, LTH

Lp1-2, HT 2015

7 Arv

- Att göra denna vecka
- Grundläggande terminologi för arv

Att göra i Vecka 7: Förstå **arv**. Repetera inför kontrollskrivning.

- 1 Läs följande kapitel i kursboken: ???
Begrepp: registrering, equals, arv.
- 2 Gör övning 7: registrering
- 3 Träffas i samarbetsgrupper och hjälp varandra
- 4 Gör Lab 6: Implementera Turtle och ColorTurtle.

Vad är arv? Motivering och terminologi

- Med hjälp av **arv** mellan klasser kan man göra så att en klass **ärver** ("får med sig") innehåll från en *annan* klass.
- Varför vill man det?
 - 1 Dela upp ansvar mellan klasser och bryta ut gemensamma delar så att man slipper duplicerad kod.
 - 2 Skapa en klassificering av objekt utifrån relationen **X är en Y**.
Exempel: En gurka är en grönsak. En cykel är ett fordon.
- Nyckelordet **extends** används för att ange arv i Java.
Exempel: **class** TalkingRobot **extends** Robot
- Klassen som ärver (utökar) kallas **subklass**
- Klassen som blir utökad kallas **superklass** (även *basklass*)
- Läs mer om arv (eng. *inheritance*) här:
https://sv.wikipedia.org/wiki/Arv_%28programming%29