

## 13 | 继承和多态：面向对象运行期的动态特性

2019-09-11 宫文学 来自北京

《编译原理之美》



面向对象是一个比较大的话题。在“[09 | 面向对象：实现数据和方法的封装](#)”中，我们了解了面向对象的封装特性，也探讨了对象成员的作用域和生存期特征等内容。本节课，我们再了解一下面向对象的另外两个重要特征：**继承和多态**。

你也许会问，为什么没有在封装特性之后，马上讲继承和多态呢？那是因为继承和多态涉及的语义分析阶段的知识点比较多，特别是它对类型系统提出了新的概念和挑战，所以我们先掌握语义分析，再了解这部分内容，才是最好的选择。

继承和多态对类型系统提出的新概念，就是子类型。我们之前接触的类型往往是并列关系，你是整型，我是字符串型，都是平等的。而现在，一个类型可以是另一个类型的子类型，比如我是一只羊，又属于哺乳动物。这会导致我们在编译期无法准确计算出所有的类型，从而无法对方法和属性的调用做完全正确的消解（或者说绑定）。这部分工作要留到运行期去做，也因此，面向对象编程会具备非常好的优势，因为它会导致多态性。这个特性会让面向对象语言在处理某些类型的问题时，更加优雅。

而我们要想深刻理解面向对象的特征，就必须了解子类型的原理和运行期的机制。所以，接下来，我们从类型体系的角度理解继承和多态，然后看看在编译期需要做哪些语义分析，再考察继承和多态的运行期特征。


## 从类型体系的角度理解继承和多态

**继承的意思是一个类的子类，自动具备了父类的属性和方法，除非被父类声明为私有的。**比如一个类是哺乳动物，它有体重 (weight) 的属性，还会做叫 (speak) 的操作。如果基于哺乳动物这个父类创建牛和羊两个子类，那么牛和羊就自动继承了哺乳动物的属性，有体重，还会叫。

所以继承的强大之处，就在于重用。也就是有些逻辑，如果在父类中实现，在子类中就不必重复实现。

**多态的意思是同一个类的不同子类，在调用同一个方法时会执行不同的动作。**这是因为每个子类都可以重载掉父类的某个方法，提供一个不同的实现。哺乳动物会“叫”，而牛和羊重载了这个方法，发出“哞~”和“咩~”的声音。这似乎很普通，但如果创建一个哺乳动物的数组，并在里面存了各种动物对象，遍历这个数组并调用每个对象“叫”的方法时，就会发出“哞~”“咩~”“喵~”等各种声音，这就有点儿意思了。

下面这段示例代码，演示了继承和多态的特性，a 的 speak() 方法和 b 的 speak() 方法会分别打印出牛叫和羊叫，调用的是子类的方法，而不是父类的方法：

 复制代码

```
1  /**
2   mammal.play 演示面向对象编程：继承和多态。
3   */
4   class Mammal{
5       int weight = 20;
6       boolean canSpeak(){
7           return true;
8       }
9
10      void speak(){
11          println("mammal speaking...");
12      }
13  }
```

```

14 class Cow extends Mammal{
15     void speak(){
16         println("moo~~ moo~~");
17     }
18 }
19
20 class Sheep extends Mammal{
21     void speak(){
22         println("mee~~ mee~~");
23         println("My weight is: " + weight); //weight的作用域覆盖子类
24     }
25 }
26
27 //将子类的实例赋给父类的变量
28 Mammal a = Cow();
29 Mammal b = Sheep();
30
31 //canSpeak()方法是继承的
32 println("a.canSpeak() : " + a.canSpeak());
33 println("b.canSpeak() : " + b.canSpeak());
34
35 //下面两个的叫声会不同，在运行期动态绑定方法
36 a.speak(); //打印牛叫
37 b.speak(); //打印羊叫
38

```

所以，多态的强大之处，在于虽然每个子类不同，但我们仍然可以按照统一的方式使用它们，做到求同存异。以前端工程师天天打交道的前端框架为例，这是最能体现面向对象编程优势的领域之一。

前端界面往往会用到各种各样的小组件，比如静态文本、可编辑文本、按钮等等。如果我们想刷新组件的显示，没必要针对每种组件调用一个方法，把所有组件的类型枚举一遍，可以直接调用父类中统一定义的方法 `redraw()`，非常简洁。即便将来添加新的前端组件，代码也不需要修改，程序也会更容易维护。

**总结一下：**面向对象编程时，我们可以给某个类创建不同的子类，实现一些个性化的功能；写程序时，我们可以站在抽象度更高的层次上，不去管具体的差异。

如果把上面的结论抽象成一般意义上的类型理论，就是**子类型（subtype）**。

子类型（或者动名词：子类型化），是对我们前面讲的类型体系的一个补充。

子类型的核心是提供了 is-a 的操作。也就是对某个类型所做的所有操作都可以用子类型替代。因为子类型 is a 父类型，也就是能够兼容父类型，比如一只牛是哺乳动物。

这意味着只要对哺乳动物可以做的操作，都可以对牛来做，这就是子类型的好处。它可以放宽对类型的检查，从而导致多态。你可以粗略地把面向对象的继承看做是子类型化的一个体现，它的结果就是能用子类代替父类，从而导致多态。

子类型有两种实现方式：一种就是像 Java 和 C++ 语言，需要显式声明继承了什么类，或者实现了什么接口。这种叫做名义子类型（Nominal Subtyping）。

另一种是结构化子类型（Structural Subtyping），又叫鸭子类型（Duck Type）。也就是一个类不需要显式地说自己是什么类型，只要它实现了某个类型的所有方法，那就属于这个类型。鸭子类型是个直观的比喻，如果我们定义鸭子的特征是能够呱呱叫，那么只要能呱呱叫的，就都是鸭子。

了解了继承和多态之后，我们看看在编译期如何对继承和多态的特性做语义分析。

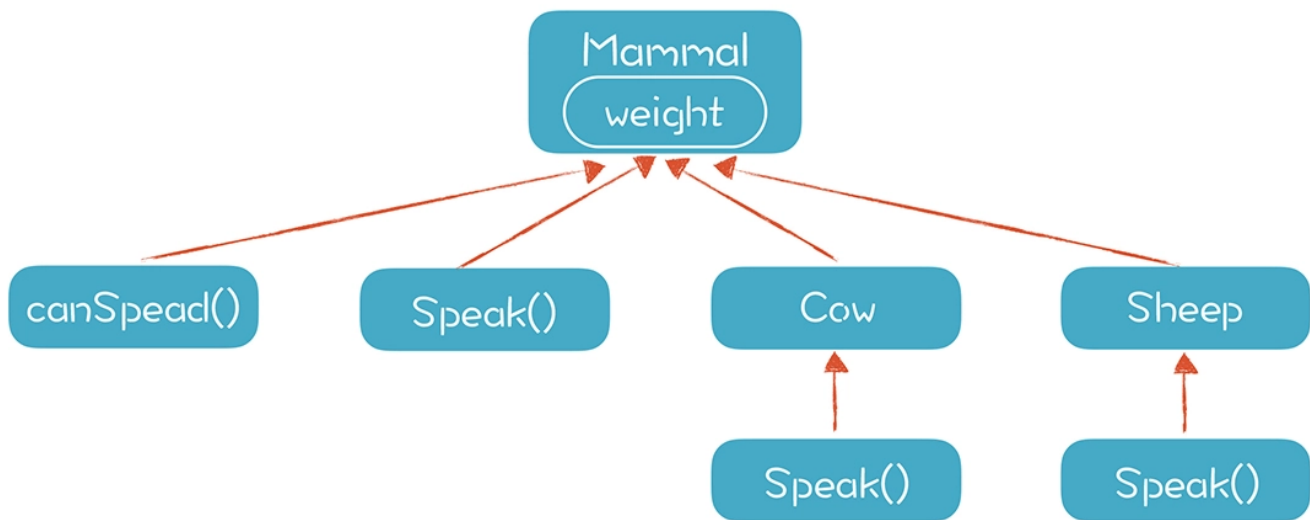
## 如何对继承和多态的特性做语义分析

针对哺乳动物的例子，我们用前面语义分析的知识，看看如何在编译期针对继承和多态做语义分析，也算对语义分析的知识点进行应用和复盘。

首先，从类型处理的角度出发，我们要识别出新的类型：Mammal、Cow 和 Sheep。之后，就可以用它们声明变量了。

第二，我们要设置正确的作用域。

从作用域的角度来看，一个类的属性（或者说成员变量），是可以规定能否被子类访问的。以 Java 为例，除了声明为 private 的属性以外，其他属性在子类中都是可见的。所以父类的属性的作用域，可以说是以树状的形式覆盖到了各级子类：



第三，要对变量和函数做类型的引用消解。

也就是要分析出 `a` 和 `b` 这两个变量的类型。那么 `a` 和 `b` 的类型是什么呢？是父类 `Mammal`？还是 `Cow` 或 `Sheep`？

注意，代码里是用 `Mammal` 来声明这两个变量的。按照类型推导的算法，`a` 和 `b` 都是 `Mammal`，这是个 `l` 属性计算的过程。也就是说，在编译期，我们无法知道变量被赋值的对象确切是哪个子类型，只知道声明变量时，它们是哺乳动物类型，至于是牛还是羊，就不清楚了。

你可能会说：“不对呀，我在编译的时候能知道 `a` 和 `b` 的准确类型啊，因为我看到了 `a` 是一个 `Cow` 对象，而 `b` 是一个 `Sheep`，代码里有这两个对象的创建过程，我可以推导出 `a` 和 `b` 的实际类型呀。”

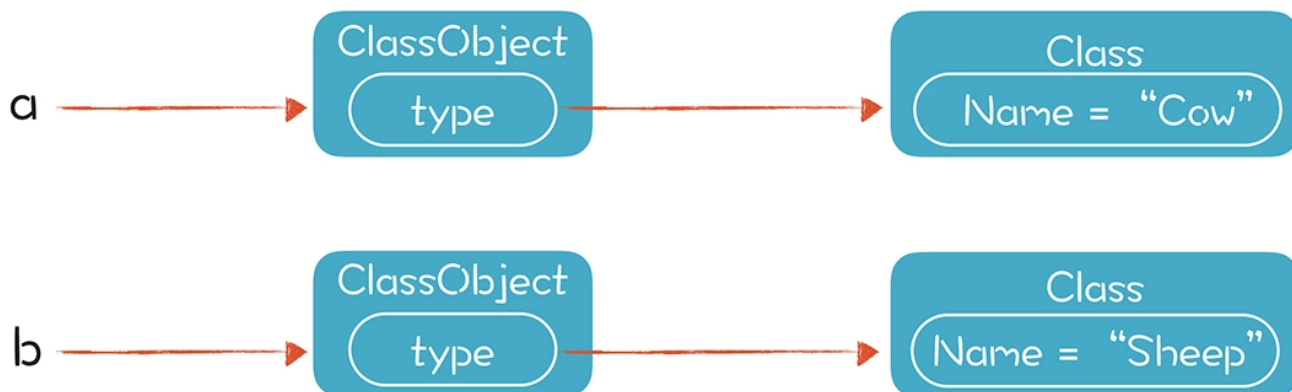
没错，语言的确有自动类型推导的特性，但你忽略了限制条件。比如，强类型机制要求变量的类型一旦确定，在运行过程就不能再改，所以要让 `a` 和 `b` 能够重新指向其他的对象，并保持类型不变。从这个角度出发，`a` 和 `b` 的类型只能是父类 `Mammal`。

所以说，编译期无法知道变量的真实类型，可能只知道它的父类型，也就是知道它是一个哺乳动物，但不知道它具体是牛还是羊。这会导致我们没法正确地给 `speak()` 方法做引用消解。正确的消解，是要指向 `Cow` 和 `Sheep` 的 `speak` 方法，而我们只能到运行期再解决这个问题。

所以接下来，我们就讨论一下如何在运行期实现方法的动态绑定。

## 如何在运行期实现方法的动态绑定

在运行期，我们能知道 a 和 b 这两个变量具体指向的是哪个对象，对象里是保存了真实类型信息的。具体来说，在 playscript 中，ClassObject 的 type 属性会指向一个正确的 Class，这个类型信息是在创建对象的时候被正确赋值的：



在调用类的属性和方法时，我们可以根据运行时获得的，确定的类型信息进行动态绑定。下面这段代码是从本级开始，逐级查找某个方法的实现，如果本级和父类都有这个方法，那么本级的就会覆盖掉父类的，**这样就实现了多态**：

复制代码

```
1 protected Function getFunction(String name, List<Type> paramTypes){
2     //在本级查找这个方法
3     Function rtn = super.getFunction(name, paramTypes); //TODO 是否要检查visibility
4
5     //如果在本级找不到，那么递归的从父类中查找
6     if (rtn == null && parentClass != null){
7         rtn = parentClass.getFunction(name, paramTypes);
8     }
9
10    return rtn;
11 }
```

如果当前类里面没有实现这个方法，它可以直接复用某一级的父类中的实现，**这实际上就是继承机制在运行期的原理**。



你看，只有了解运行期都发生了什么，才能知道继承和多态是怎么发生的吧。

这里延伸一下。我们刚刚谈到，在运行时可以获取类型信息，这种机制就叫做运行时类型信息（Run Time Type Information, RTTI）。C++、Java 等都有这种机制，比如 Java 的 instanceof 操作，就能检测某个对象是不是某个类或者其子类的实例。


汇编语言是无类型的，所以一般高级语言在编译成目标语言之后，这些高层的语义就会丢失。如果要在运行期获取类型信息，需要专门实现 RTTI 的功能，这就要花费额外的存储开销和计算开销。就像在 playscript 中，我们要在 ClassObject 中专门拿出一个字段来存 type 信息。

现在，我们已经了解如何在运行期获得类型信息，实现方法的动态绑定。接下来，我带你了解一下运行期的对象的逐级初始化机制。

## 继承情况下对象的实例化

在存在继承关系的情况下，创建对象时，不仅要初始化自己这一级的属性变量，还要把各级父类的属性变量也都初始化。比如，在实例化 Cow 的时候，还要对 Mammal 的成员变量 weight 做初始化。

所以我们要修改 playscript 中对象实例化的代码，从最顶层的祖先起，对所有的祖先层层初始化：

 复制代码

```
1 //从父类到子类层层执行缺省的初始化方法，即不带参数的初始化方法
2 protected ClassObject createAndInitClassObject(Class theClass) {
3     ClassObject obj = new ClassObject();
4     obj.type = theClass;
5
6     Stack<Class> ancestorChain = new Stack<Class>();
7
8     // 从上到下执行缺省的初始化方法
9     ancestorChain.push(theClass);
10    while (theClass.getParentClass() != null) {
11        ancestorChain.push(theClass.getParentClass());
12        theClass = theClass.getParentClass();
13    }
14
15    // 执行缺省的初始化方法
```

```
16     StackFrame frame = new StackFrame(obj);
17     pushStack(frame);
18     while (ancestorChain.size() > 0) {
19         Class c = ancestorChain.pop();
20         defaultObjectInit(c, obj);
21     }
22     popStack();
23
24     return obj;
25 }
```


在逐级初始化的过程中，我们要先执行缺省的成员变量初始化，也就是变量声明时所带的初始化部分，然后调用这一级的构造方法。如果不显式指定哪个构造方法，就会执行不带参数的构造方法。不过有的时候，子类会选择性地调用父类某一个构造方法，就像 Java 可以在构造方法里通过 `super()` 来显式地调用父类某个具体构造方法。

## 如何实现 `this` 和 `super`

现在，我们已经了解了继承和多态在编译期和运行期的特性。接下来，我们通过一个示例程序，把本节课的所有知识复盘检验一下，加深对它们的理解，也加深对 `this` 和 `super` 机制的理解。

这个示例程序是用 Java 写的，在 Java 语言中，为面向对象编程专门提供了两个关键字：`this` 和 `super`，这两个关键字特别容易引起混乱。

比如在下面的 `ThisSuperTest.java` 代码中，`Mammal` 和它的子类 `Cow` 都有 `speak()` 方法。如果我们要创建一个 `Cow` 对象，会调用 `Mammal` 的构造方法 `Mammal(int weight)`，而在这个构造方法里调用的 `this.speak()` 方法，是 `Mammal` 的，还是 `Cow` 的呢？

 复制代码

```
1 package play;
2
3 public class ThisSuperTest {
4
5     public static void main(String args[]){
6         //创建Cow对象的时候，会在Mammal的构造方法里调用this.reportWeight()，这里会显示什么
7         Cow cow = new Cow();
8     }
```



```

9      System.out.println();
10
11      //这里调用, 会显示什么
12      cow.speak();
13  }
14 }
15
16 class Mammal{
17     int weight;
18
19     Mammal(){
20         System.out.println("Mammal() called");
21         this.weight = 100;
22     }
23
24     Mammal(int weight){
25         this();    //调用自己的另一个构造函数
26         System.out.println("Mammal(int weight) called");
27         this.weight = weight;
28
29         //这里访问属性, 是自己的weight
30         System.out.println("this.weight in Mammal : " + this.weight);
31
32         //这里的speak()调用的是谁, 会显示什么数值
33         this.speak();
34     }
35
36     void speak(){
37         System.out.println("Mammal's weight is : " + this.weight);
38     }
39 }
40
41
42 class Cow extends Mammal{
43     int weight = 300;
44
45     Cow(){
46         super(200);    //调用父类的构造函数
47     }
48
49     void speak(){
50         System.out.println("Cow's weight is : " + this.weight);
51         System.out.println("super.weight is : " + super.weight);
52     }
53 }

```

运行结果如下:

```

1 Mammal() called
2 Mammal(int weight) called
3 this.weight in Mammal : 200
4 Cow's weight is : 0
5 super.weight is : 200
6
7 Cow's weight is : 300
8 super.weight is : 200

```

答案是 Cow 的 speak() 方法，而不是 Mammal 的。怎么回事？代码里不是调用的 this.speak() 吗？怎么这个 this 不是 Mammal，却变成了它的子类 Cow 呢？

其实，在这段代码中，this 用在了三个地方：

this.weight 是访问自己的成员变量，因为成员变量的作用域是这个类本身，以及子类。

this() 是调用自己的另一个构造方法，因为这是构造方法，肯定是做自身的初始化。换句话说，构造方法不存在多态问题。

this.speak() 是调用一个普通的方法。这时，多态仍会起作用。运行时会根据对象的实际类型，来绑定到 Cow 的 speak() 方法上。

只不过，在 Mammal 的构造方法中调用 this.speak() 时，虽然访问的是 Cow 的 speak() 方法，打印的是 Cow 中定义的 weight 成员变量，但它的值却是 0，而不是成员变量声明时 “int weight = 300;” 的 300。为什么呢？

要想知道这个答案，我们需要理解多层继承情况下对象的初始化过程。在 Mammal 的构造方法中调用 speak() 的时候，Cow 的初始化过程还没有开始呢，所以 “int weight = 300;” 还没有执行，Cow 的 weight 属性还是缺省值 0。

怎么样？一个小小的例子，却需要用到三个方面的知识：面向对象的成员变量的作用域、多态、对象初始化。**Java 程序员可以拿这个例子跟同事讨论一下，看看是不是很好玩。**

讨论完 `this`，`super` 就比较简单了，它的语义要比 `this` 简单，不会出现歧义。`super` 的调用，也是分成三种情况：

`super.weight`。这是调用父类或更高的祖先的 `weight` 属性，而不是 `Cow` 这一级的 `weight` 属性。不一定非是直接父类，也可以是祖父类中的。根据变量作用域的覆盖关系，只要是比 `Cow` 这一级高的就行。

`super(200)`。这是调用父类的构造方法，必须是直接父类的。

`super.speak()`。跟访问属性的逻辑一样，是调用父类或更高的祖先的 `speak()` 方法。

## 课程小结

这节课我带你实现了面向对象中的另两个重要特性：继承和多态。在这节课中，我建议你掌握的重点内容是：

从类型的角度，面向对象的继承和多态是一种叫做子类型的现象，子类型能够放宽对类型的检查，从而支持多态。

在编译期，无法准确地完成对象方法和属性的消解，因为无法确切知道对象的子类型。

在运行期，我们能够获得对象的确切的子类型信息，从而绑定正确的方法和属性，实现继承和多态。另一个需要注意的运行期的特征，是对象的逐级初始化过程。

面向对象涉及了这么多精彩的知识点，拿它作为前端技术原理篇的最后一讲，是正确的选择。到目前为止，我们已经讲完了前端技术的原理篇，也如约拥有了一门具备丰富特性的脚本语言，甚至还支持面向对象编程、闭包、函数式编程这些很高级的特性。一般的应用项目所需要的语言特性，很难超过这个范围了。接下来的两节，我们就通过两个具体的应用案例，来检验一下学到的编译原理前端技术，看看它的威力！

## 一课一思

本节课我们深入讨论了面向对象的继承和多态特征。那么你所熟悉的框架，有没有充分利用继承和多态的特点实现一些很有威力的功能？或者，你有没有利用多态的特点，写过一些比较有用的类库或框架呢？欢迎在留言区分享你的经验。

最后，感谢你的阅读，如果这篇文章让你有所收获，也欢迎你将它分享给更多的朋友。

本节课的示例代码我放在了文末，供你参考。

playscript-java (项目目录) : [码云](#) [GitHub](#)

ASTEvaluator.java (解释器，请找一下运行期方法和属性动态绑定，以及对象实例逐级初始化的代码) : [码云](#) [GitHub](#)

ThisSuperTest.java (测试 Java 的 this 和 super 特性) : [码云](#) [GitHub](#)

this-and-super.play (playscript 的 this 和 super 特性): [码云](#) [GitHub](#)

© 版权归极客邦科技所有，未经许可不得传播售卖。页面已增加防盗追踪，如有侵权极客邦将依法追究其法律责任。

## 精选留言 (17)



**曾经瘦过**

2019-09-27

看到了评论 泛型 然后想到了反射。根据使用经验(反射报错都是在运行时)，老师在后端的分会讲一下反射吗？

作者回复: 我看看在讲Java那讲里能否把这个内容兼顾。

有同学提的泛型，其实我还没有安排进去...实在不行做个加餐。

这里先提一句：java的泛型其实只是语法糖，是在基础语法的基础上封装了一层而已。运行期，带泛型和不带泛型的，是完全同一套代码，没区别。LinkedList<String>和LinkedList<Object>运行时没区别。只是在编译期添加了额外的类型检查功能。

这跟C++的模板完全不是一回事。

共 2 条评论 >

👍 10



**Gopher**

2019-09-15

老师能增加一讲泛型吗？这样就圆满了🤔

作者回复: 好的, 我把这个问题在答疑那讲里作为一个点。



👍 6



影影影

2019-09-13

老师您好, 有些小的疑惑, 麻烦解答下。

对于文中提到的, 在ThisSuperTest.java类中调用Mammal的构造方法Mammal(int weight)后调用this.speak()这个例子。

根据您的解释, 是会调用Cow类的speak函数。其中您也提到了, 在调用这个方法时, Cow类初始化并没有开始。

因此我的疑惑是, 在一个类(Cow)的实例没有初始化的时候, 为何就已经可以去调用这个实例的方法了?

作者回复: Java语言的成员变量, 只要给它分配了内存空间, 就一定会做初始化。所以, 即使还没有运行这个类的构造方法, 其实这些变量也都可以用了, 只不过里面的是缺省值。

Java之所以采取这个机制, 可能就是跟面向对象的生存期特征有关的。也就是, 所有成员变量要在调用任何方法之前就创建, 并且可用。所以, 这个时候调用方法并没有问题。

所以, Cow类的初始化过程, 如果用放大镜看的话, 可能会分成多个阶段。对于int a = 10;这样一个语句来说:

阶段1: Cow及其父类的成员属性都获得了内存, 并具备了缺省值。

阶段2: 使用变量声明时的初始化部分, 让a的值变为10;

在这个阶段, 其实还可以用int a = b; 或者int a = foo()这样的方式来做初始化, 这时候要求b一定是在a的前面。

阶段3: 运行自定义的构造函数。这时候, a的值可能又被修改成其他值。

共 4 条评论 >

👍 3



刘桢

2020-05-14

太强了



👍 2



余晓飞

2019-09-22

// 在本级查找这个方法

```
Function rtn = super.getFunction(name, paramTypes);
```

这里需要首先在本级查找，但是根据下文介绍的super特性，这里查找的应该是上级及以上的方法，是在这里和Java有差别吗？

作者回复: 抱歉回复晚了。

方法的override，是下级覆盖商机，所以应该先从下级查找。如果下级实现了，就用下级的。

如果下级没有，就用上级的，这就是inheritence。



👍 2



**xiaobang**

2019-09-17

Java里面构造函数里面居然允许多态，感觉行为怪怪的，不符合直觉。另外ThisSuperTest里面那个weihgt和speak 前面不加this 语义也一样吗

作者回复: 允许多态正常，因为虽然是在构造函数中，但已经要使用对象的方法了，所以多态逻辑就会发生作用。

不过，java对象的初始化的语法设计，似乎还可以做得更好。比如，如果调用super()，必须出现在第一行等等。需要明白初始化的原理，才会理解为什么这么设计。

另，你的问题：加不加this都是一样的。

共 2 条评论 >

👍 2



**林恒杰**

2019-09-11

现在深度学习的端侧芯片碎片化比较严重，因而对于编译器需求也开始变多起来，包括谷歌最近也像LLVM社区提交了MLIR，老师可以讲一下这个部分的看法吗？

作者回复: 好的，我安排在后端部分会讨论一下这个问题。

深度学习发展速度太快。从长远来看，需要标准的IR。这又是一次标准之争。



👍 2



**李懂**

2019-09-11

也就是只有方法存在多态，属性和构造函数是不存在多态！

这个this，super是咋实现的，以前觉得this是当前对象 super是父类对象，现在看来好像不



对!

作者回复: 总的来说, this和super在三个场景中, 它的语义是有差别的。

场景1: 对象属性: 适用原理, 是变量作用域。

场景2: 对象方法: 适用原理, 是多态;

场景3: 构造方法。这个只是长得像方法, 其实不是方法。要用对象初始化的逻辑去分析它。

this和super的实现, 你可以参考一下playscript-java的代码。

另外, 可以再像ThisSuperTest.java一样, 写点代码深入测试一下this和super特性。

共 2 条评论 >

👍 2



**cry soul**

2019-10-11

还有一个点, 其实比较想知道的是多线程的实现。以及线程安全问题等, 怎么样实现是原子级的操作。希望老师能稍微提及这样的内容, 因为本身是做web开发的, 真的比较好奇。

作者回复: 线程的原理, 是操作系统的内容, 你可能要去那门课程多学一下:)

过去的语言(如C语言), 只是提供标准的库, 让你访问操作系统的线程管理功能, 包括信号量、同步互斥什么的。

Java语言增加了一些专门处理多线程的元素, 比如synchronized关键字。

go语言又更进一步, 把操作系统的线程进行了封装, 变成了轻量级的goroutine, 很受欢迎。

共 3 条评论 >

👍 1



**沉淀的梦想**

2019-09-13

看代码的时候有个疑问, this作为一个primary, 当要去找其左值的时候, 会去各个作用域中搜索thisRef, 但是thisRef是什么时候加入到作用域的符号表的呢? 没有找到代码中对应的位置

作者回复: 在RefResolver.exitPrimary()中, 在这里做与primary有关的引用消解。

```
This variable = theClass.getThis();
```

```
at.symbolOfNode.put(ctx, variable);
```



👍 1



**沉淀的梦想**

2019-09-13

看老师的代码里好像没有对类方法和对象方法进行区分，是因为PlayScript目前还不支持类方法吗？

作者回复：对，目前没有支持类方法。也没有支持类级别的成员变量。



1



**王越**

2022-06-28

那位大佬能告诉我 怎么运行起来 playscript 啊



**if...else...**

2021-10-14

对语言有了新的认识



**潜龙勿用**

2021-07-05

多态，支撑了设计原则里面的面向接口编程。应用的地方太多了，比如jdbc



**minghu6**

2021-04-05

好大的项目，用gradle组织并加了一个简单的集成测试  
<https://bitbucket.org/minghu6code/ps-java/src/master/>

作者回复：很不错，看得出你做了很多工作！棒！

我也可以借鉴你的gradle配置:)



**lion\_fly**

2020-09-14

mark一下，原理篇跟完了

作者回复: 点赞!



**Giacomo**

2019-09-21

老师，现在流行的计算机语言中，有没有结构化继承的啊？因为我自己想写的语言本身是结构化继承的

作者回复: 能把你的“结构化继承”的含义描述得更细致一些吗？

如果你是指基于结构体来做继承，go语言做得就不错。你可以了解一下。对组合的支持做得很好。

共 8 条评论 >

