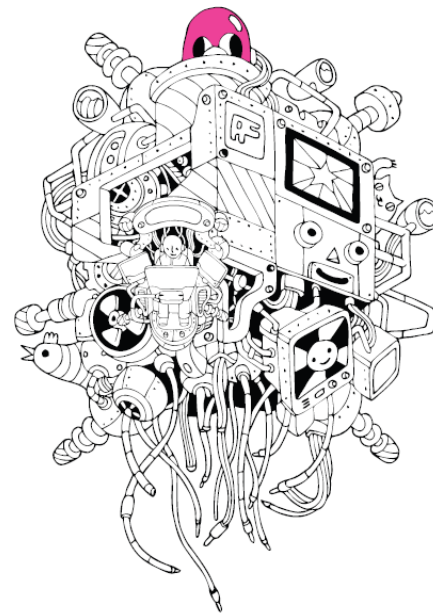


윤성우의 열혈 C++ 프로그래밍



윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

Chapter 07. 상속의 이해

윤성우의 열혈 C++ 프로그래밍



Chapter 07-1. 상속에 들어가기에 앞서

윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

문제의 제시를 위한 시나리오의 도입

```
class PermanentWorker
{
private:
    char name[100];
    int salary;    // 매달 지불해야 하는 급여액
public:
    PermanentWorker(char* name, int money)
        : salary(money)
    {
        strcpy(this->name, name);
    }
    int GetPay() const
    {
        return salary;
    }
    void ShowSalaryInfo() const
    {
        cout<<"name: "<<name<<endl;
        cout<<"salary: "<<GetPay()<<endl<<endl;
    }
};
```

PermanentWorker는 정규직을 표현해 놓은 클래스이다.

```
class EmployeeHandler
{
private:
    PermanentWorker* empList[50];
    int empNum;
public:
    EmployeeHandler() : empNum(0)
    { }
    void AddEmployee(PermanentWorker* emp)
    {
        empList[empNum++]=emp;
    }
    void ShowAllSalaryInfo() const
    {
        for(int i=0; i<empNum; i++)
            empList[i]->ShowSalaryInfo();
    }
    void ShowTotalSalary() const
    {
        int sum=0;
        for(int i=0; i<empNum; i++)
            sum+=empList[i]->GetPay();
        cout<<"salary sum: "<<sum<<endl;
    }
    ~EmployeeHandler()
    {
        for(int i=0; i<empNum; i++)
            delete empList[i];
    }
};
```

프로그램의 흐름을 담당하는 클래스를 가리켜 컨트롤 클래스라 한다.

EmployeeHandler의 경우 컨트롤 클래스에 해당한다.

신규 직원 등록 시

전체 급여정보 출력

급여 합계 정보 출력

다른 클래스의 객체가 추가 → 상수를 사용

문제의 제시

프로그램에 추가할 직급의 형태

- 영업직(Sales) 조금 특화된 형태의 고용직이다. 인센티브 개념이 도입
- 임시직(Temporary) 학생들을 대상으로 하는 임시고용 형태, 흔히 아르바이트라 함

확장 이후의 급여지급 방식

- ~~고용직~~ 급여 연봉제! 따라서 매달의 급여가 정해져 있다.
- 영업직 급여 '기본급여 + 인센티브' 의 형태
- 임시직 급여 '시간당 급여 × 일한 시간' 의 형태

이 문제는 영업직과 임시직에 해당하는 클래스의 추가로 끝나지 않는다. 컨트롤 클래스인 `EmployeeHandler` 클래스의 대대적인 변경으로 이어진다.

좋은 코드는 요구사항의 변경 및 기능의 추가에 따른 변경이 최소화되어야 한다. 그리고 이를 위한 해결책으로 상속이 사용된다.

윤성우의 열혈 C++ 프로그래밍



Chapter 07-2. 상속의 문법적인 이해

윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

상속의 방법과 그 결과

```
class Person
{
private:
    int age;           // 나이
    char name[50];     // 이름
public:
    Person(int myage, char * myname) : age(myage)
    {
        strcpy(name, myname);
    }
    void WhatYourName() const
    {
        cout<<"My name is "<<name<<endl;
    }
    void HowOldAreYou() const
    {
        cout<<"I'm "<<age<<" years old"<<endl;
    }
};
```

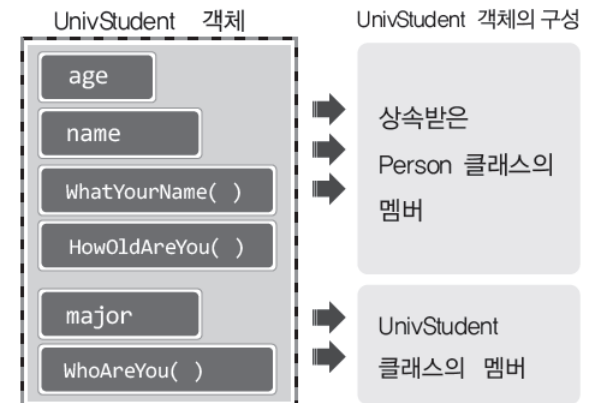
```
class UnivStudent : public Person
{
private:
    char major[50];    // 전공과목
public:
    UnivStudent(char * myname, int myage, char * mymajor)
        : Person(myage, myname)
    {
        strcpy(major, mymajor);
    }
    void WhoAreYou() const
    {
        WhatYourName();
        HowOldAreYou();
        cout<<"My major is "<<major<<endl<<endl;
    }
};
```

Person 클래스를
public 상속함

Person 클래스의
멤버

Person	↔	UnivStudent
상위 클래스	↔	하위 클래스
기초(base) 클래스	↔	유도(derived) 클래스
슈퍼(super) 클래스	↔	서브(sub) 클래스
부모 클래스	↔	자식 클래스

용어정리



상속받은 클래스의 생성자 정의

```
UnivStudent(char * myname, int myage, char * mymajor)
    : Person(myage, myname)
{
    strcpy(major, mymajor);
}
```

이니셜라이저를 통해서 유도 클래스는 기초 클래스의 생성자를 명시적으로 호출해야 한다.

유도 클래스의 생성자는 기초 클래스의 멤버를 초기화 할 의무를 갖는다. 단! 기초 클래스의 생성자를 명시적으로 호출해서 초기화해야 한다.

```
int main(void)
{
    UnivStudent ustd1("Lee", 22, "Computer eng.");
    ustd1.WhoAreYou();

    UnivStudent ustd2("Yoon", 21, "Electronic eng.");
    ustd2.WhoAreYou();
    return 0;
};
```

때문에 유도 클래스 **UnivStudent**는 기초 클래스의 생성자 호출을 위한 인자까지 함께 전달받아야 한다.

private 멤버는 유도 클래스에서도 접근이 불가능하므로, 생성자의 호출을 통해서 기초 클래스의 멤버를 초기화해야 한다.

유도 클래스의 객체생성 과정

```
class SoBase
{
private:
    int baseNum;
public:
    SoBase() : baseNum(20)
    {
        cout<<"SoBase()"<<endl;
    }
    SoBase(int n) : baseNum(n)
    {
        cout<<"SoBase(int n)"<<endl;
    }
    void ShowBaseData()
    {
        cout<<baseNum<<endl;
    }
};
```

```
int main(void)
{
    cout<<"case1..... "<<endl;
    SoDerived dr1;
    dr1.ShowDerivData();
    cout<<"-----"<<endl;
    cout<<"case2..... "<<endl;
    SoDerived dr2(12);
    dr2.ShowDerivData();
    cout<<"-----"<<endl;
    cout<<"case3..... "<<endl;
    SoDerived dr3(23, 24);
    dr3.ShowDerivData();
    return 0;
};
```

```
class SoDerived : public SoBase
{
private:
    int derivNum;
public:
    SoDerived() : derivNum(30)
    {
        cout<<"SoDerived()"<<endl;
    }
    SoDerived(int n) : derivNum(n)
    {
        cout<<"SoDerived(int n)"<<endl;
    }
    SoDerived(int n1, int n2) : SoBase(n1), derivNum(n2)
    {
        cout<<"SoDerived(int n1, int n2)"<<endl;
    }
    void ShowDerivData()
    {
        ShowBaseData();
        cout<<derivNum<<endl;
    }
};
```

```
case1.....
SoBase()
SoDerived()
20
30
-----
case2.....
SoBase()
SoDerived(int n)
20
12
-----
case3.....
SoBase(int n)
SoDerived(int n1, int n2)
23
24
```

실행결과

객체생성 - 자식생성 호출 - 부모생성 호출

유도 클래스의 객체생성 과정 case1

SoDerived 객체



순서 1. 메모리 공간의 할당

SoDerived dr3(23, 24);

SoDerived 객체



23 24

```

SoDerived(int n1, int n2): SoBase(n1), derivNum(n2)
{
    cout<<"SoDerived(int n1, int n2)"<<endl;
}
    
```

순서 2. 유도 클래스의 생성자 호출

SoDerived 객체



23 24

```

SoDerived(int n1, int n2): SoBase(n1), derivNum(n2)
{
    . . . . . 23
}

SoBase(int n) : baseNum(n)
{
    cout<<"SoBase(int n)"<<endl;
}
    
```

순서 3. 기초 클래스의 생성자 호출 및 실행

순서 4. 유도 클래스의 생성자 실행

유도 클래스의 객체생성 과정 case2

SoDerived 객체



순서 1. 메모리 공간의 할당

SoDerived dr1

SoDerived 객체



```
SoDerived( ) : derivNum(30)
{
    cout<<"SoDerived()"<<endl;
}
```

순서 2. 유도 클래스의 void 생성자 호출

SoDerived 객체



```
SoDerived( ) : derivNum(30)
{
    cout<<"SoDerived()"<<endl;
}
```

순서 3. 이니셜라이저를 통한 기초 클래스의 생성자 호출이 명시적으로 정의되어 있지 않으므로 void 생성자 호출

```
SoBase( ) : baseNum(20)
{
    cout<<"SoBase()"<<endl;
}
```

순서 4. 유도 클래스의 실행



유도 클래스 객체의 소멸과정

```
class SoBase
{
private:
    int baseNum;
public:
    SoBase(int n) : baseNum(n)
    {
        cout<<"SoBase() : "<<baseNum<<endl;
    }
    ~SoBase()
    {
        cout<<"~SoBase() : "<<baseNum<<endl;
    }
};

class SoDerived : public SoBase
{
private:
    int derivNum;
public:
    SoDerived(int n) : SoBase(n), derivNum(n)
    {
        cout<<"SoDerived() : "<<derivNum<<endl;
    }
    ~SoDerived()
    {
        cout<<"~SoDerived() : "<<derivNum<<endl;
    }
};
```

```
SoBase() : 15
SoDerived() : 15
SoBase() : 27
SoDerived() : 27
~SoDerived() : 27
~SoBase() : 27
~SoDerived() : 15
~SoBase() : 15
```

실행결과

```
int main(void)
{
    SoDerived drv1(15);
    SoDerived drv2(27);
    return 0;
};
```

유도 클래스의 소멸자가 실행된 이후에 기초 클래스의 소멸자가 실행된다.

스택에 생성된 객체의 소멸순서는 생성순서와 반대이다.

유도 클래스 정의 모델

```
class Person
{
private:
    char * name;
public:
    Person(char * myname)
    {
        name=new char[strlen(myname)+1];
        strcpy(name, myname);
    }
    ~Person()
    {
        delete []name;
    }
    void WhatYourName() const
    {
        cout<<"My name is "<<name<<endl;
    }
};
```

```
class UnivStudent : public Person
{
private:
    char * major;
public:
    UnivStudent(char * myname, char * mymajor)
        : Person(myname)
    {
        major=new char[strlen(mymajor)+1];
        strcpy(major, mymajor);
    }
    ~UnivStudent()
    {
        delete []major;
    }
    void WhoAreYou() const
    {
        WhatYourName();
        cout<<"My major is "<<major<<endl<<endl;
    }
};
```

기초 클래스의 멤버 대상의 동적 할당은 기초 클래스의 생성자를 통해서, 소멸 역시 기초 클래스의 소멸자를 통해서

윤성우의

열혈 C++ 프로그래밍



Chapter 07-3. protected 선언과 세 가지
형태의 상속

윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

protected로 선언된 멤버가 허용하는 접근의 범위

```
class Base
{
private:
    int num1;
protected:
    int num2;
public:
    int num3;
    void ShowData()
    {
        cout<<num1<<"", "<<num2<<"", "<<num3;
    }
};
```

```
class Derived : public Base
{
public:
    void ShowBaseMember()
    {
        cout<<num1;        // 컴파일 에러
        cout<<num2;        // 컴파일 OK!
        cout<<num3;        // 컴파일 OK!
    }
};
```

private < protected < public

private을 기준으로 보면,
protected는 private과 달리 상속관계에서의 접근
을 허용한다!

세 가지 형태의 상속

```
class Derived : public Base
{
    . . . . .
}
```

public 상속

접근 제어 권한을 그대로 상속한다!

단, private은 접근불가로 상속한다!

```
class Derived : protected Base
{
    . . . . .
}
```

protected 상속

protected보다 접근의 범위가 넓은 멤버는 protected로 상속한다.

단, private은 접근불가로 상속한다!

```
class Derived : private Base
{
    . . . . .
}
```

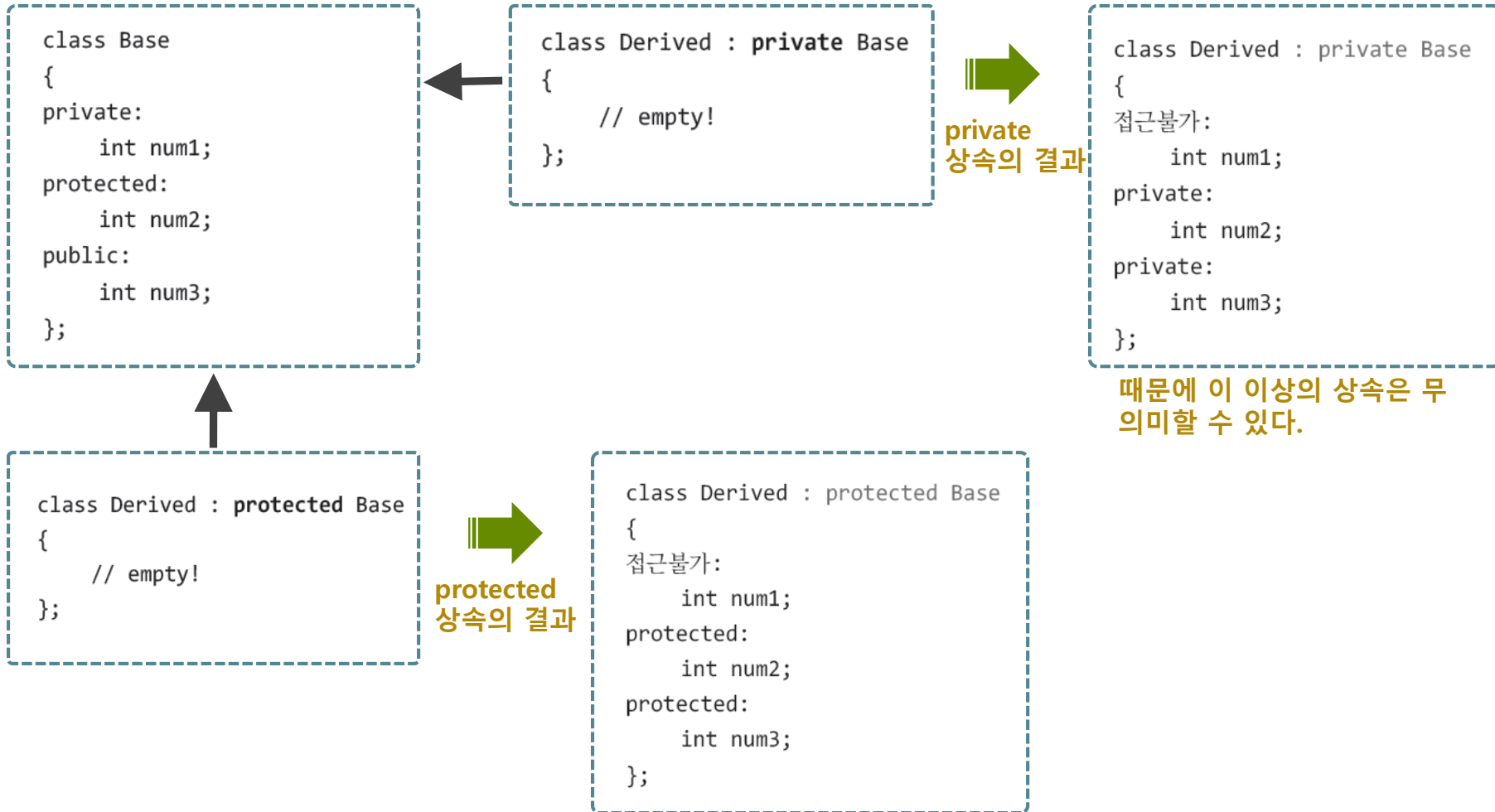
private 상속

private보다 접근의 범위가 넓은 멤버는 private으로 상속한다.

단, private은 접근불가로 상속한다!



protected 상속과 private 상속



윤성우의 열혈 C++ 프로그래밍



Chapter 07-4. 상속을 위한 조건

윤성우 저 열혈강의 C++ 프로그래밍 개정판

상속의 기본 조건인 IS-A 관계의 성립

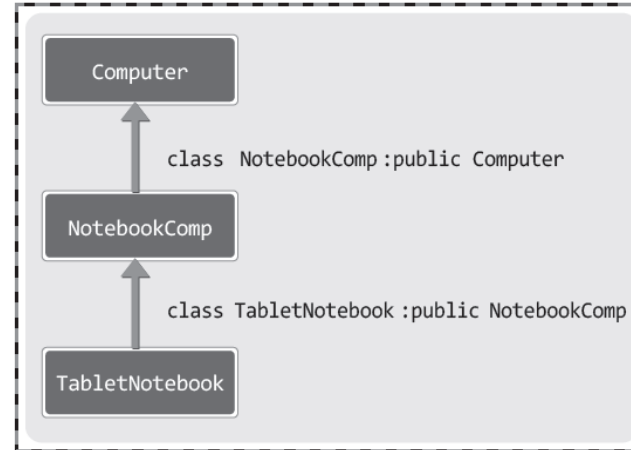
- 전화기 → 무선 전화기
- 컴퓨터 → 노트북 컴퓨터



- 무선 전화기는 일종의 전화기입니다.
- 노트북 컴퓨터는 일종의 컴퓨터입니다.



- 무선 전화기 is a 전화기
- 노트북 컴퓨터 is a 컴퓨터

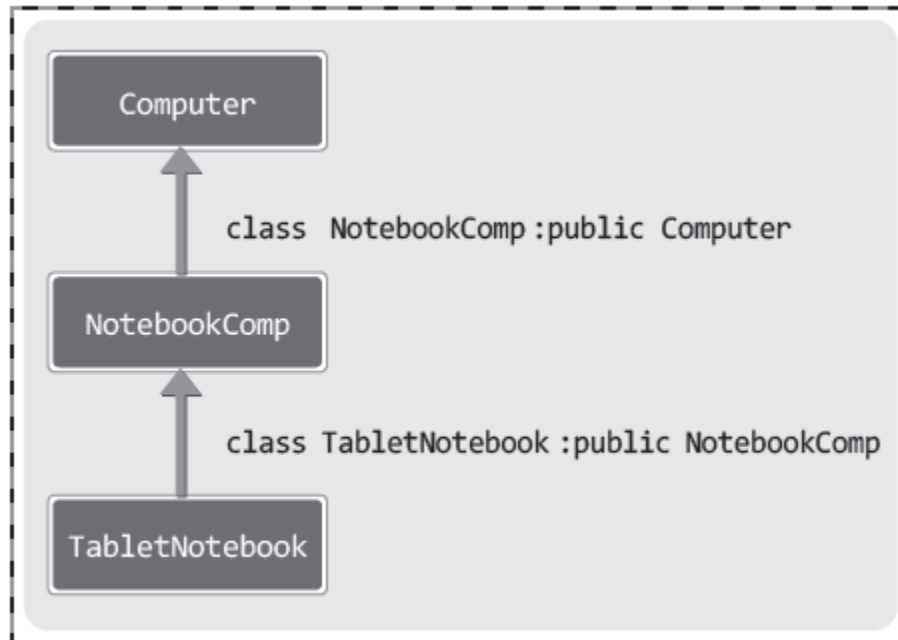


무선 전화기는 전화기의 기본 기능에 새로운 특성이 추가된 것이다.

노트북 컴퓨터는 컴퓨터의 기본 기능에 새로운 특성이 추가된 것이다.

이렇듯 is-a 관계는 논리적으로 상속을 기반으로 표현하기에 매우 적절하다.

IS-A 기반의 예제



예제는 도서 본문을 참조합니다!

- NotebookComp(노트북 컴퓨터)는 Computer(컴퓨터)이다.
- TabletNotebook(타블렛 컴퓨터)는 NotebookComp(노트북 컴퓨터)이다.
- TabletNotebook(타블렛 컴퓨터)는 Computer(컴퓨터)이다.

HAS-A 관계를 상속으로 구성하면

멤버변수가 더 나음

```
class Gun
{
private:
    int bullet;    // 장전된 총알의 수
public:
    Gun(int bnum) : bullet(bnum)
    { }
    void Shut()
    {
        cout<<"BBANG!";
        bullet--;
    }
};
```

```
class Police : public Gun
{
private:
    int handcuffs;    // 소유한 수갑의 수
public:
    Police(int bnum, int bcuff)
        : Gun(bnum), handcuffs(bcuff)
    { }
    void PutHandcuff()
    {
        cout<<"SNAP!";
        handcuffs--;
    }
};
```

경찰은 총을 소유한다.

경찰 has a 총!

has a 관계도 상속으로 구현이 가능하다. 하지만 이러한 경우 Police와 Gun은 강한 연관성을 띠게 된다. 따라서 총을 소유하지 않은 경찰이나, 다른 무기를 소유하는 경찰을 표현하기가 쉽지 않아진다.

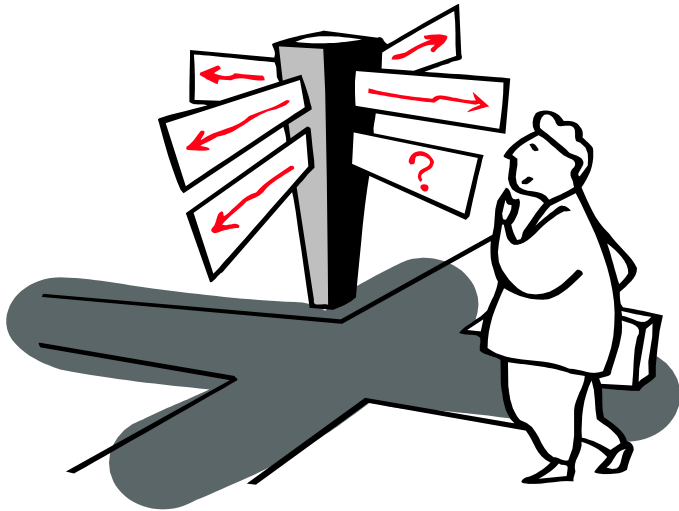
HAS-A 관계는 포함으로 표현한다

```
class Gun
{
private:
    int bullet;    // 장전된 총알의 수
public:
    Gun(int bnum) : bullet(bnum)
    { }
    void Shut()
    {
        cout<<"BBANG!"<<endl;
        bullet--;
    }
};
```

```
class Police
{
private:
    int handcuffs;    // 소유한 수갑의 수
    Gun * pistol;    // 소유하고 있는 권총
public:
    Police(int bnum, int bcuff)
        : handcuffs(bcuff)
    {
        if(bnum>0)
            pistol=new Gun(bnum);
        else
            pistol=NULL;
    }
    void PutHandcuff()
    {
        cout<<"SNAP!"<<endl;
        handcuffs--;
    }
    void Shut()
    {
        if(pistol==NULL)
            cout<<"Hut BBANG!"<<endl;
        else
            pistol->Shut();
    }
    ~Police()
    {
        if(pistol!=NULL)
            delete pistol;
    }
};
```

has a의 관계를 포함의 형태로 표현하면, 두 클래스간 연관성은 낮아지며, 변경 및 확장이 용이해진다.

즉, 총을 소유하지 않은 경찰의 표현이 쉬워지고, 추가로 무기를 소유하는 형태로의 확장도 간단해진다.



Chapter 07이 끝났습니다. 질문 있으신지요?