

Object – Oriented Programming

LAB #7. Inheritance

Inheritance

- 상속
 - 다른 클래스에서 새로운 클래스를 만드는 과정
 - 원래의 클래스는 base 클래스, Parent 클래스 또는 Super 클래스라고 한다.
 - 새로운 클래스를 derived(파생) 클래스 또는 sub 클래스라고 한다.
- Subclass
 - Super 클래스에서 method와 instance variable을 상속 받음
 - method와 instance variable 추가로 선언 가능

Inheritance

- 탈 것의 종류
 - 비행기
 - ◎ 제트기, 헬리콥터, 우주선
 - 자동차
 - ◎ 차, 트럭, 오토바이
 - 기차
 - ◎ 디젤기차, 전동기차, 모노레일
 - 배
 - ◎ 어업선, 유람선, 유조선
- 각각의 탈 것 종류에 대해 클래스 작성

Inheritance

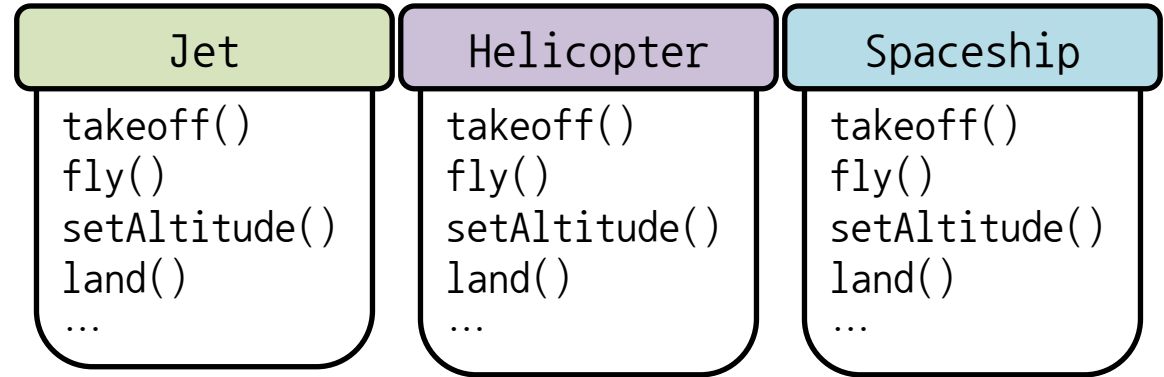
- 비행기 타입의 샘플 코드

- ◎ takeoff() 이륙

- ◎ fly() 비행

- ◎ setAltitude() 고도 설정

- ◎ land() 착륙



- 이 코드는 대부분의 비행기에 사용될 것이다.

- 공통점이 많다.

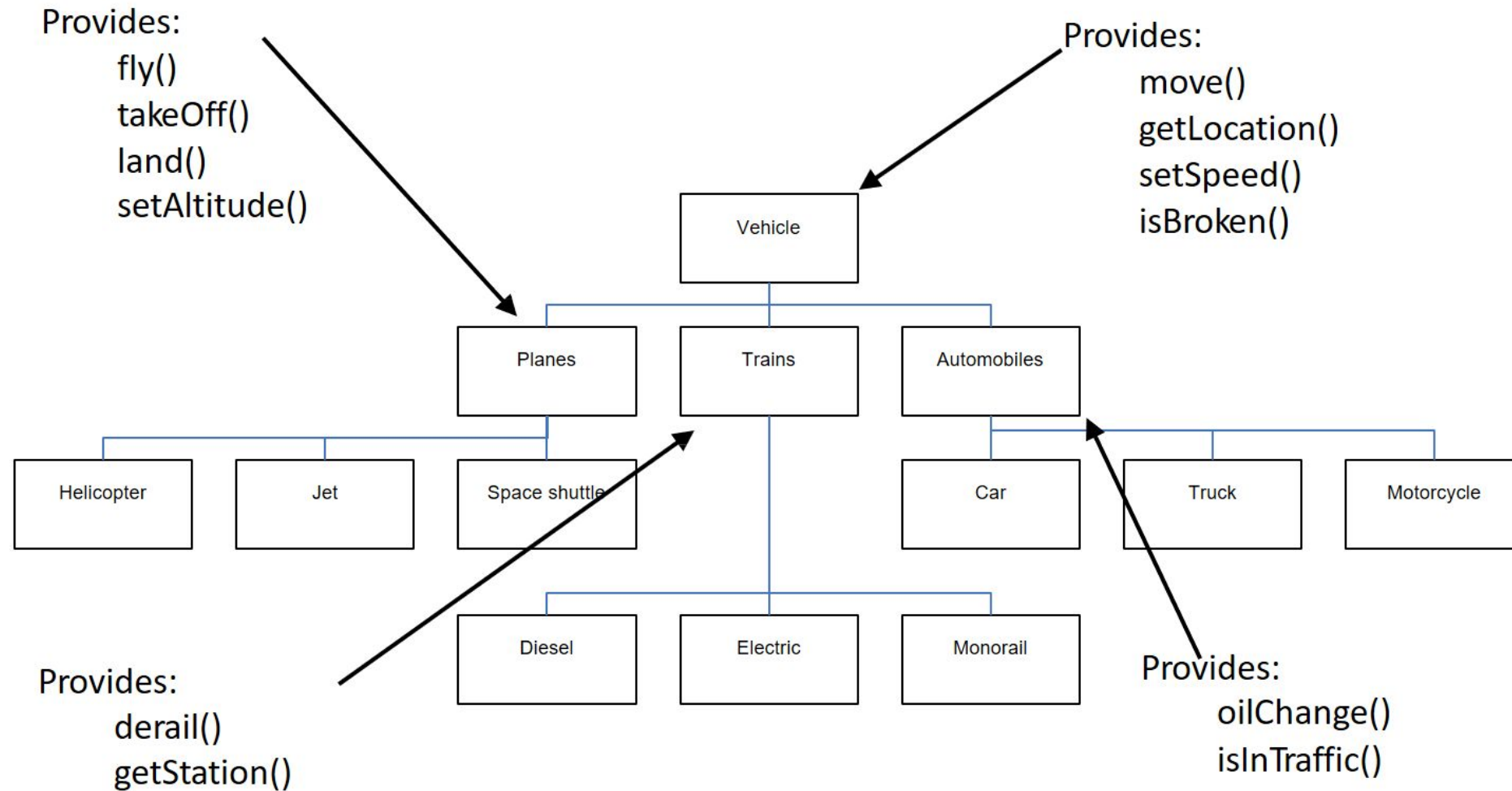
- 비행기 타입마다 각각의 method를 작성하는 것은 낭비이다.

- * 하나를 변경하려면, 많은 method를 모두 변경해야 한다.

Inheritance

- 실제로, 모든 탈 것에는 유사한 방법이 있을 것이다.
 - ◎ move()
 - ◎ getLocation()
 - ◎ setSpeed()
 - ◎ isBroken()
- 이 코드는 모든 탈 것의 종류에 공통적으로 사용
 - 각 탈 것 종류에 대해 각각의 move() method를 작성하는 것은 낭비
- 하나의 move() method를 지정하고, 각 탈 것의 종류에서 그 코드를 상속 받도록 하면??
 - ➔ 변경해야 할 일이 있을 때, 하나의 코드만 변경하면 된다.

Inheritance



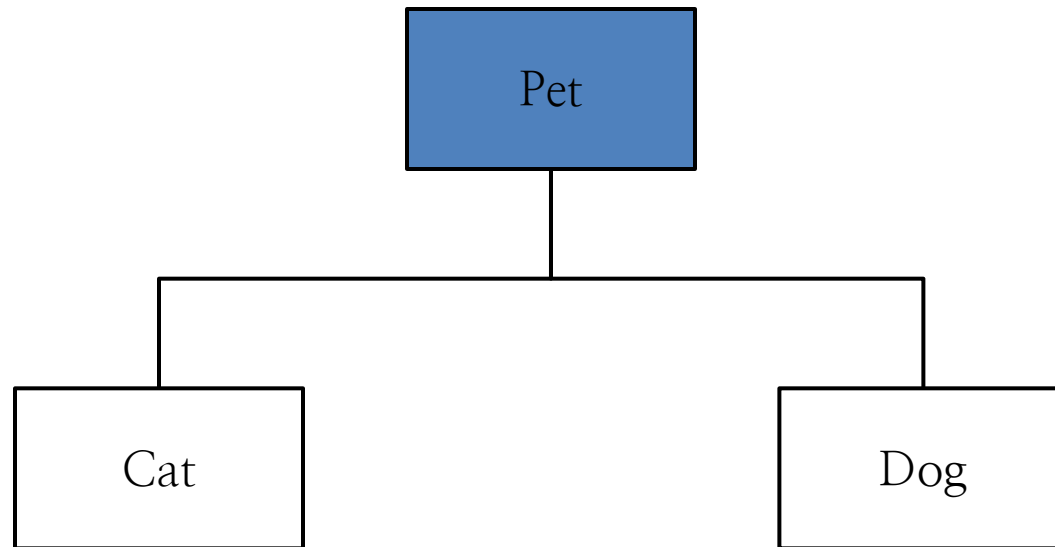
Inheritance

- 'Parent' 클래스와 'Child' 클래스를 생성
- 'Child' 클래스는 'Parent' 클래스로부터 method를 상속 받는다.
- 일부 클래스는 Sub 클래스이자 Super 클래스이다.

Overriding

- 상속된 메소드의 정의를 변경하는 작업
- 클래스를 작성할 때마다 메소드를 재정의 할 수 있다.
 - ◎ equals(Object obj)
 - ◎ toString()

Overriding



Overriding

```
class Pet {  
    private String name;  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
  
    public void setName(String petName){  
        name = petName;  
    }  
  
    public String speak() {  
        return "I 'm your cuddly little pet." ;  
    }  
}
```

Overriding

```
class Cat extends Pet {  
    public String speak( ) {  
        return "Don ' t give me orders.\n" +  
            "I speak only when I want to. ";  
    }  
}
```

Cat subclass가 상속받은
speak 메소드를 **override**

```
class Dog extends Pet {  
    public String fetch( ) {  
        return "Yes, master. Fetch I will. ";  
    }  
}
```

Dog subclass 에서 새로운
메소드 fetch 를 추가

Overriding

```
Dog myDog = new Dog();  
  
System.out.println(myDog.speak());  
System.out.println(myDog.fetch());
```

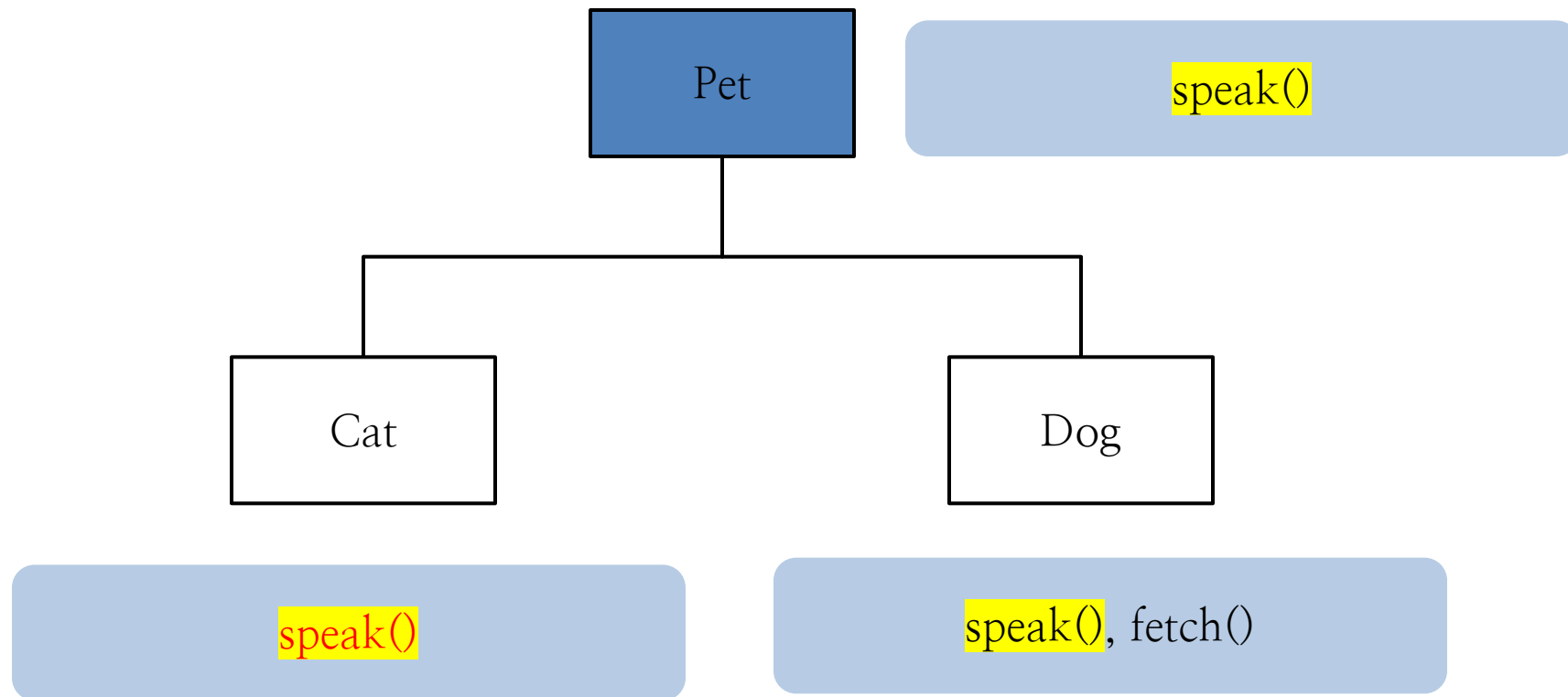
```
I ' m your cuddly little pet. Yes,  
master. Fetch I will.  
...
```

```
Cat myCat = new Cat();  
  
System.out.println(myCat.speak());  
System.out.println(myCat.fetch());
```

```
Don ' t give me orders.  
I speak only when I want to.  
...
```

 **ERROR**

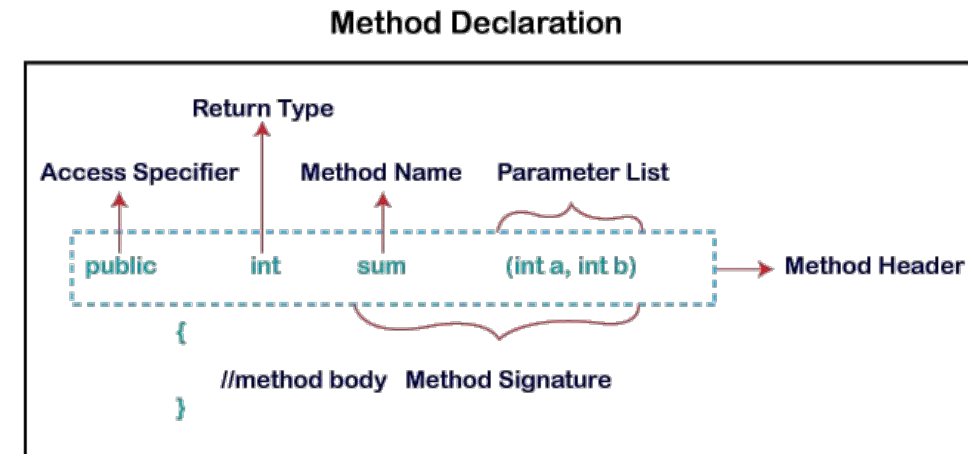
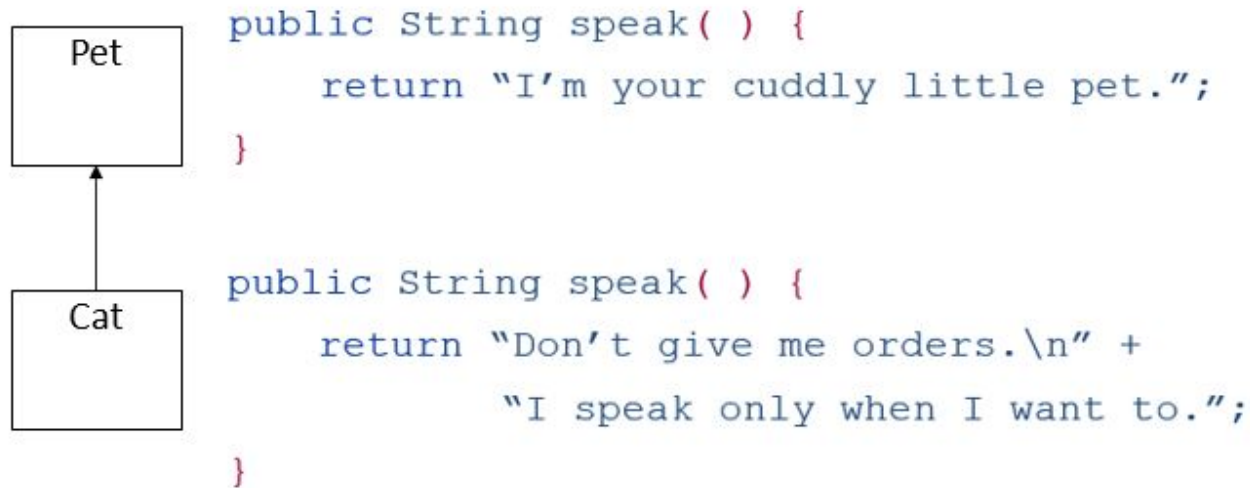
Overriding



Overriding

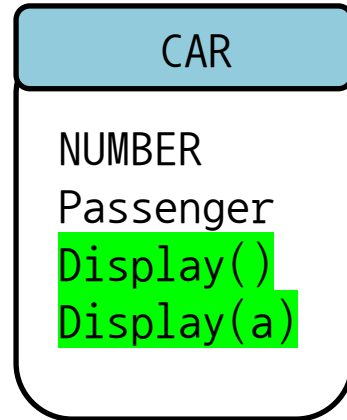
- 메소드를 override 하려면

→ Parent 클래스의 메소드와 같은 헤더를 사용하여 Sub 클래스에 메소드를 생성한다.



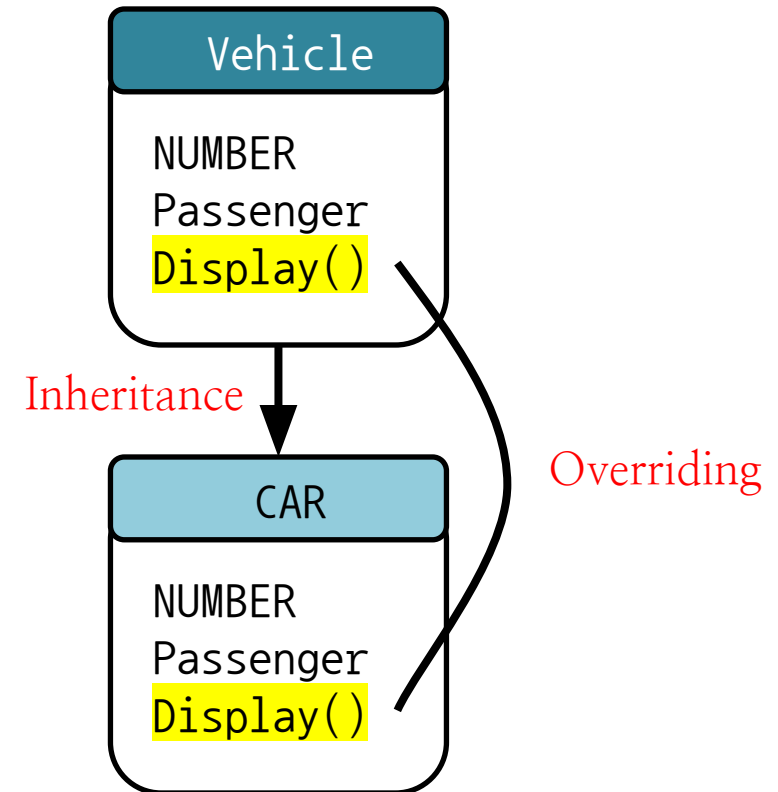
Overloading, Overriding

Overloading



Overloading

Overriding



final Modifier

- 상속을 방지한다.
- final 클래스는 다른 클래스에서 상속 불가
- final 메소드는 subclass에서 재정의 불가

super

- 부모 클래스를 가리키는 키워드
- `super()` 은 부모 클래스의 생성자를 의미
- 부모의 생성자를 임의로 호출하지 않으면, 부모 클래스의 기본 생성자가 자동 호출됨
- 부모의 생성자는 생성자에서 가장 먼저 호출되어야 함

super

```
public class Person {  
    public String name;  
    public String gender;  
    public String phoneNumber;  
  
    public Person(String name, String gender, String phoneNumber) {  
        this.name = name;  
        this.gender = gender;  
        this.phoneNumber = phoneNumber;  
    }  
  
    public Person() {  
        name = "Lee";  
        gender = "man";  
        phoneNumber = "010-1234-5678";  
    }  
}
```

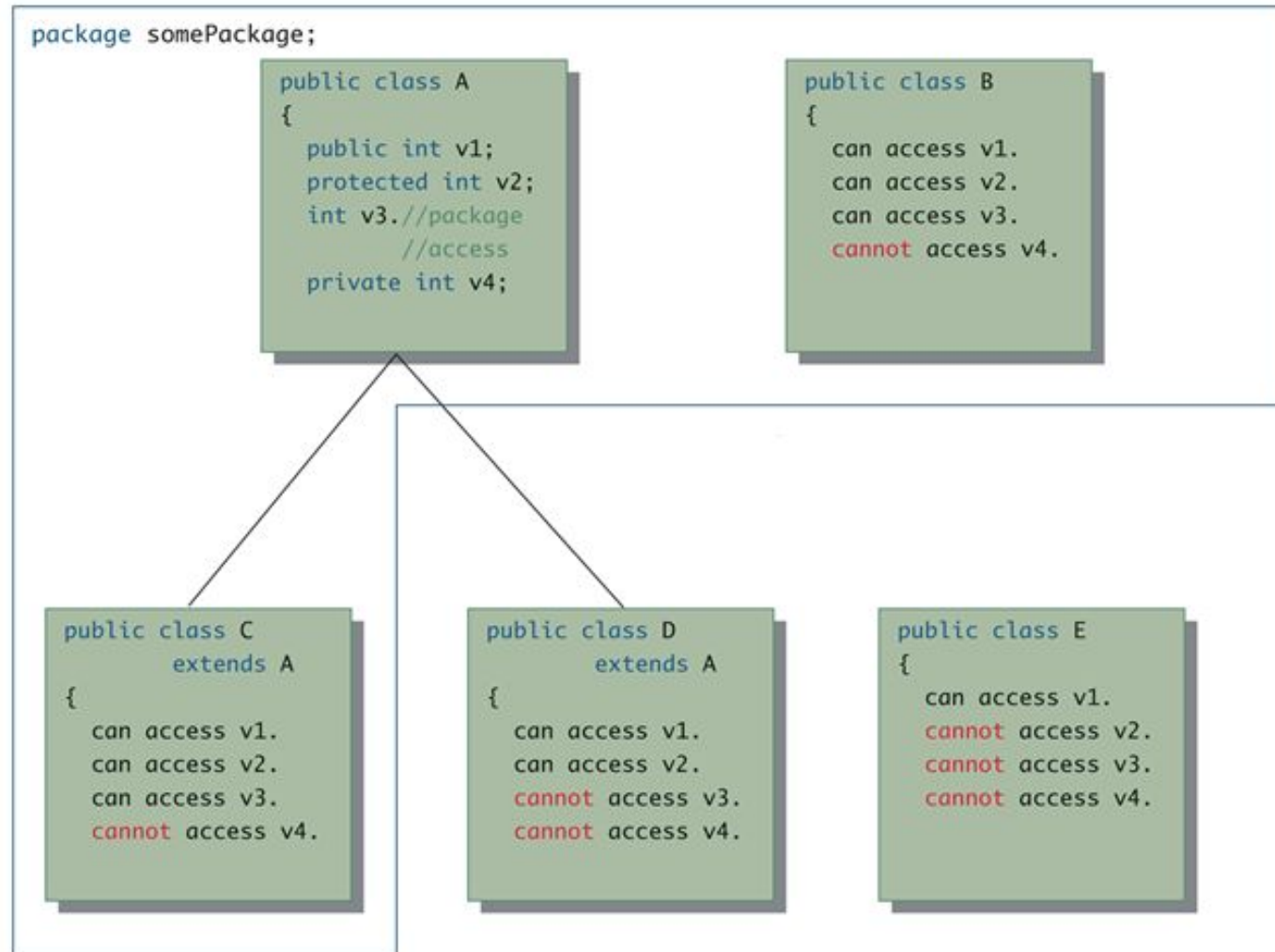
super

```
public class Student extends Person {  
    public int studentId;  
    public String university;  
  
    public Student(String name, String gender,  
                    String phoneNumber, int studentId, String university) {  
        super(name, gender, phoneNumber);  
        this.studentId = studentId;  
        this.university = university;  
    }  
  
    public Student() {  
        this("Lee", "man", "010-1234-5678", 2020012345, "Hanyang");  
    }  
}
```

Class access rights

Modifier	Class	Package	Subclass	World
public	O	O	O	O
protected	O	O	O	
no modifier	O	O		
private	O			

Class access rights



- 부모 클래스의 private 멤버를 직접 접근 불가
→ getter와 setter를 통해서 접근

Class access rights

```
public class A {  
    public int v1;  
    protected int v2;  
    int v3;  
    private int v4;  
  
    public A() {  
        v1 = 1;  
        v2 = 2;  
        v3 = 3;  
        v4 = 4;  
    }  
}
```

Object Class

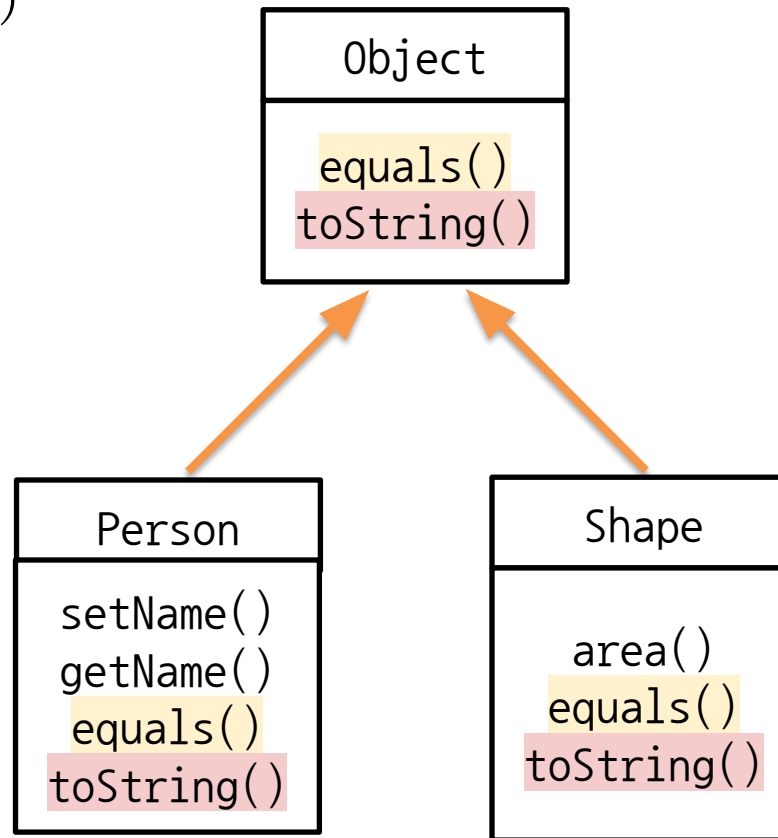
- Java는 Object라는 java.lang 패키지에 특별한 클래스를 갖고 있음
- Java의 모든 클래스는 Object 클래스에서 상속됨
 - ➔ 모든 클래스는 객체라는 것을 의미
- 클래스는 Object이기 때문에 Object type의 매개변수를 받기 위한
특정 메소드가 작성 될 수 있음

Object Class

- Object 클래스에는 모든 Java 클래스에서 상속하는 메소드가 있다.

◎ equals(Object obj)

◎ toString()



Better equals Method

- equals 메소드는 Object 클래스에서 상속 받는다.
- equals 메소드를 override 하는 경우, Object를 매개변수로 받아야한다.
- obj는 캐스팅을 통해 비교됨 → 비교하고자 하는 객체의 type으로 캐스팅
- equals(Object obj)에서는
 - ◎ obj가 null인지 확인
 - ◎ class type이 일치하는지 확인두 과정을 거친 후 같은지 확인하려는 값을 비교한다.

Better equals Method

```
public boolean equals(Object obj) {  
    if(obj == null)  
        return false;  
    else if(getClass( ) != obj.getClass( ))  
        return false;  
    else {  
        Person person = (Person)obj;  
        return name.equals(person.name) && gender.equals(person.gender)  
            && phoneNumber.equals(person.phoneNumber);  
    }  
}
```

getClass() Method

- 모든 객체는 Object 클래스에서 동일한 getClass() 메소드를 상속 받음
 - * getClass() 메소드는 final로 정의되어 있어 재정의 할 수 없음
- 객체의 getClass() 호출은 해당 객체의 Class를 return
 - ➔ 두 호출의 결과를 == 또는 != 로 비교하여 정확하게 동일한 클래스를 나타내는지 알 수 있음

`(object1.getClass() == object2.getClass())`

InstanceOf vs getClass()

- instanceof는 자손 클래스의 객체에도 true 반환

```
Person p1 = new Person();
Person s1 = new Student();
Student s2 = new Student();

System.out.println(p1 instanceof Person);
System.out.println(p1 instanceof Student);

System.out.println(s1 instanceof Person);
System.out.println(s1 instanceof Student);

System.out.println(s2 instanceof Person);
System.out.println(s2 instanceof Student);

System.out.println(p1.getClass() == s1.getClass());
System.out.println(s1.getClass() == s2.getClass());
```

StringTokenizer

```
String str = "A B C D";  
StringTokenizer st1 = new StringTokenizer(str);  
  
while(st1.hasMoreTokens()) {  
    System.out.println(st1.nextToken());  
    System.out.println(st1.countTokens());  
}
```

공백을 기준으로 하는 tokenizer 생성자

Token이 남아있는지 여부

다음 token return

남아있는 token의 수 return

```
A  
3  
B  
2  
C  
1  
D  
0
```

실습 과제

- Language, Koreanic, Mayan Class를 생성한다.
- Language Class 에는 4개의 Field가 있다.
 - ◎ name: a **protected** string
 - ◎ numSpeakers: a **protected** integer
 - ◎ regionsSpoken: a **protected** string
 - ◎ wordOrder: a **protected** string
- name, numSpeakers, regionsSpoken, wordOrder 를 인자로 받는 생성자를 작성한다.
- getInfo() 메소드를 작성한다 (public).
 - 아무 값도 return 하지 않는다.
 - 아래 내용을 프린트 한다. [] 안에 있는 값은 클래스의 필드 값이다.

```
[name] is spoken by [numSpeakers] people mainly in [regionsSpoken].  
The language follows the word order: [wordOrder].
```

- 일례로 spanish.getInfo(); 실행 시 아래와 같은 내용이 출력된다:

```
Spanish is spoken by 555000000 people mainly in Spain, Latin America, and Equatorial Guinea.  
The language follows the word order: subject-verb-object.
```

실습 과제

- Koreanic Class는 Language Class를 extends한다.
 - `name`, `numSpeakers` 을 인자로 받는 Koreanic 클래스의 생성자를 작성한다.
 - 나머지 필드는 다음과 같이 작성한다.
 - `regionsSpoken`: "Korean peninsula(South Korea, North Korea, Jeju) and several prefectures of China"
 - `wordOrder`: "subject-object-verb"
- Koreanic 생성자를 호출 할 때, `name` 에 “Jeju” 가 들어있다면 `regionsSpoken` 를 “Jeju island” 로 바꾼다.
이 때, 아래 java api 문서 중 String method 목록을 보고 작성한다.
 - [https://docs.oracle.com/en/java/javase/17/docs/api/java.base/java/lang/String.html#contains\(java.lang.CharSequence\)](https://docs.oracle.com/en/java/javase/17/docs/api/java.base/java/lang/String.html#contains(java.lang.CharSequence))
 - <https://docs.oracle.com/en/java/javase/17/docs/api/java.base/java/lang/String.html#method-summary>

실습 과제

- Mayan Class는 Language Class를 extends한다.
 - `name`, `numSpeakers` 을 인자로 받는 Mayan 클래스의 생성자를 작성한다.
 - 나머지 필드는 다음과 같이 작성한다.
 - `regionsSpoken`: "Central America"
 - `wordOrder`: "verb-object-subject"
- 아래와 같은 내용을 추가로 프린트 하도록 `getInfo()` 메소드를 Override 한다.
 - * Fun facts (TMI) :
 - * 1. 마야 문명은 20진법을 사용했다.
 - * 2. 숫자 0을 사용한 최초의 문명이나 다른 문명에 영향을 미치지는 않았다.
 - * 3. 가뭄 등의 자연재해에 의해 인구의 90%가 줄어 스페인 제국이 도착하기 전 이미 멸망 직전이었고 스페인 군대에 의해 완전히 함락되었다.

실습 과제

- main function of Language Class (복사해서 쓰세요)

```
public class Language {  
    ...  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("----- Language -----");  
        Language spanish = new Language(  
            "Spanish",  
            555000000,  
            "Spain, Latin America, and Equatorial Guinea",  
            "subject-verb-object");  
  
        spanish.getInfo();  
  
        System.out.println("-----Koreanic-----");  
        Language korean = new Koreanic("Korean", 80400000);  
        korean.getInfo();  
  
        Language jeju_uh = new Koreanic("Jeju Language", 695500);  
        jeju_uh.getInfo();  
  
        System.out.println("-----Mayan-----");  
        Mayan kiche = new Mayan("Ki'che'", 2330000);  
        kiche.getInfo();  
    }  
}
```

실습 과제 제출

- Language.java, Koreanic.java, Mayan.java 를 제출
(줄 바꿈은 신경 안 쓰셔도 됩니다.)

```
----- Language -----
Spanish is spoken by 555000000 people mainly in Spain, Latin America, and Equatorial Guinea.
The language follows the word order: subject-verb-object

-----Koreanic-----
Korean is spoken by 80400000 people mainly in Korean peninsula(South Korea, North Korea, Jeju) and several prefectures of China.
The language follows the word order: subject-object-verb

Jeju Language is spoken by 695500 people mainly in Jeju island.
The language follows the word order: subject-object-verb

-----Mayan-----
Ki'che' is spoken by 2330000 people mainly in Central America.
The language follows the word order: verb-object-subject
* Fun facts (TMI) :
* 1. 마야 문명은 20진법을 사용했다.
* 2. 숫자 0을 사용한 최초의 문명이나 다른 문명에 영향을 미치지 않는 않았다.
* 3. 가뭄 등의 자연재해에 의해 인구의 90%가 줄어 스페인 제국이 도착하기 전 이미 멸망 직전이었고 스페인 군대에 의해 완전히 함락되었다.
```

오픈북 방식

(수업자료, 실습자료 등 강의 중 사용된 자료에 한함)

자신이 작성했던 코드 재사용 가능

기본적으로 Eclipse 를 사용하되,
어떤 IDE, 코드편집기 사용해도 무방함