

# Pythonプログラミング

---

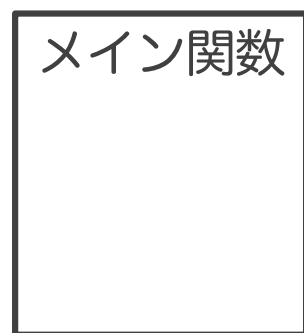
オブジェクト指向補足説明

一関高専 未来創造工学科 情報・ソフトウェア系

小池 敦

# オブジェクト指向プログラミングとは？

- プログラミング時の「考え方」
- プレーヤーを操作するプログラムを考える
  - 従来（プレーヤーを前進させる）



右足を挙げる



左手を後ろに



右足を前に

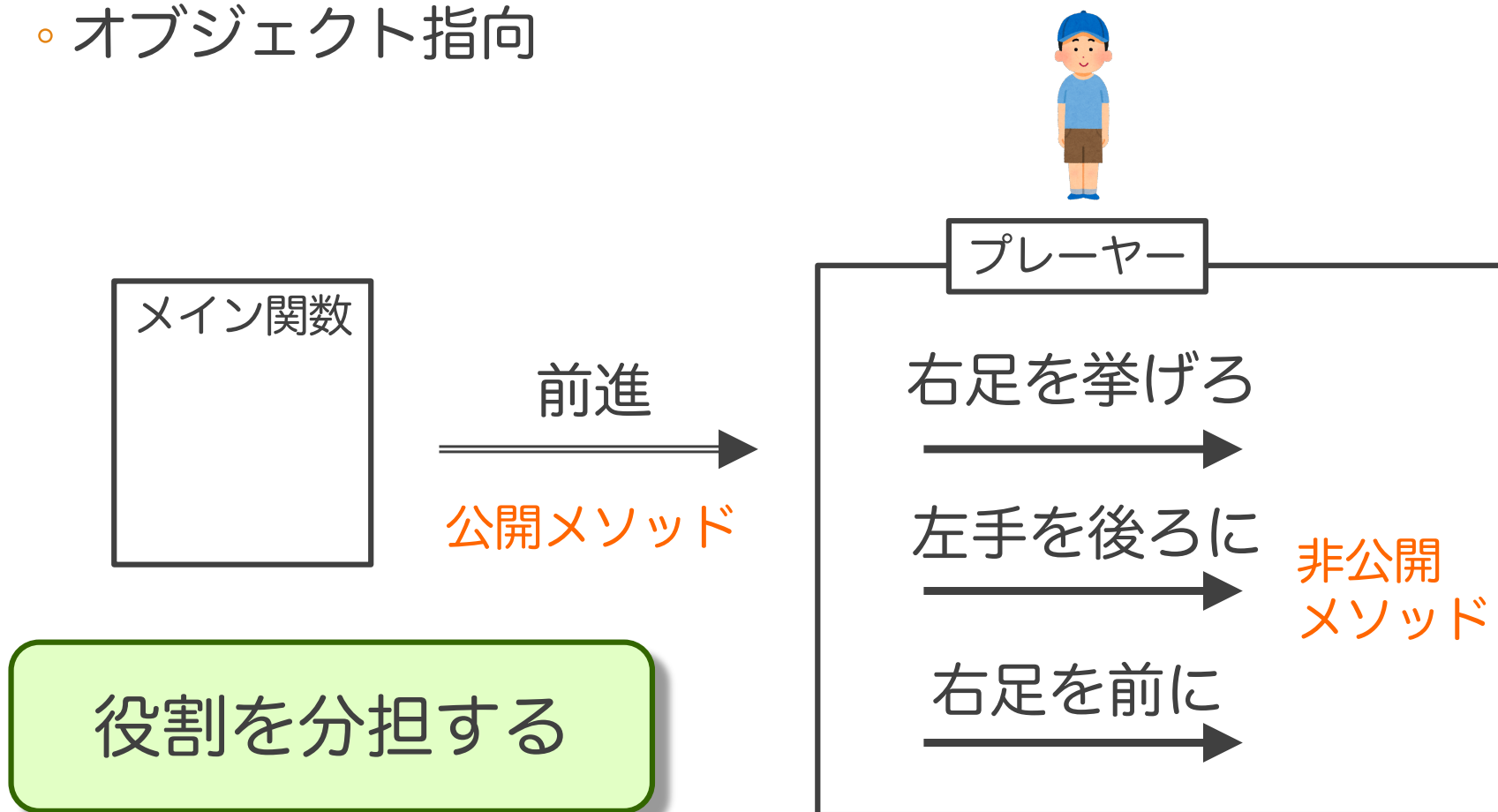


プレーヤー



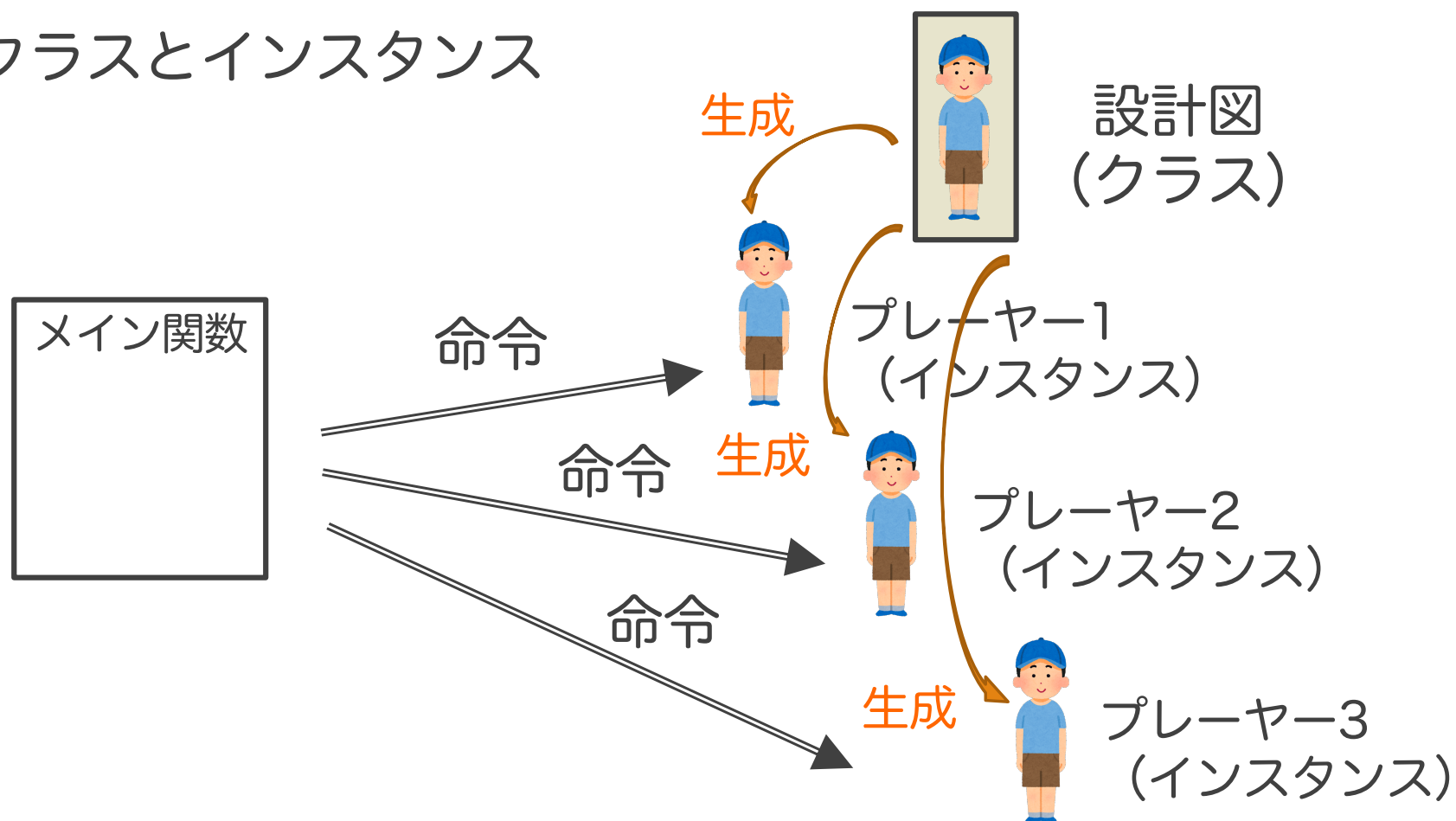
# オブジェクト指向プログラミングとは？

- オブジェクト指向



# オブジェクト指向プログラミングとは？

- クラスとインスタンス



# オブジェクト指向プログラミングとは？

- プレーヤー1とプレーヤー2でできることを変えたい  
⇒ **継承**を使う（「コピペして部分的に変更」の代わり）

