

ECMAScript 6 入门

作者：阮一峰

授权：署名-非商用许可证



目录

- 0.前言
- 1.ECMA Script 6 简介
- 2.let 和 const 命令
- 3.变量的解构赋值
- 4.字符串的扩展
- 5.字符串的新增方法
- 6.正则的扩展
- 7.数值的扩展
- 8.函数的扩展
- 9.数组的扩展
- 10.对象的扩展
- 11.对象的新增方法
- 12.运算符的扩展
- 13.Symbol
- 14.Set 和 Map 数据结构
- 15.Proxy
- 16.Reflect
- 17.Promise 对象
- 18.Iterator 和 for...of 循环
- 19.Generator 函数的语法
- 20.Generator 函数的异步应用
- 21.async 函数
- 22.Class 的基本语法
- 23.Class 的继承
- 24.Module 的语法
- 25.Module 的加载实现
- 26.编程风格
- 27.读懂规格
- 28.异步遍历器
- 29.ArrayBuffer
- 30.最新提案
- 31.Decorator
- 32.参考链接

其他

- 源码
- 修订历史
- 反馈意见

Class 的继承

- 1.简介
- 2.私有属性和私有方法的继承
- 3.静态属性和静态方法的继承

1. 简介

Class 可以通过 `extends` 关键字实现继承，让子类继承父类的属性和方法。`extends` 的写法比 ES5 的原型链继承，要清晰和方便很多。

```
class Point {  
}  
  
class ColorPoint extends Point {  
}
```

上面示例中，`Point` 是父类，`ColorPoint` 是子类，它通过 `extends` 关键字，继承了 `Point` 类的所有属性和方法。但是由于没有部署任何代码，所以这两个类完全一样，等于复制了一个 `Point` 类。

下面，我们在 `ColorPoint` 内部加上代码。

```
class Point { /* ... */  
  
class ColorPoint extends Point {  
  constructor(x, y, color) {  
    super(x, y); // 调用父类的constructor(x, y)  
    this.color = color;  
  }  
  
  toString() {  
    return this.color + ' ' + super.toString(); // 调用父类的toString()  
  }  
}
```

上面示例中，`constructor()` 方法和 `toString()` 方法内部，都出现了 `super` 关键字。`super` 在这里表示父类的构造函数，用来新建一个父类的实例对象。

ES6 规定，子类必须在 `constructor()` 方法中调用 `super()`，否则就会报错。这是因为子类自己的 `this` 对象，必须先通过父类的构造函数完成塑造，得到与父类同样的实例属性和方法，然后再对其进行加工，添加子类自己的实例属性和方法。如果不调用 `super()` 方法，子类就得不到自己的 `this` 对象。

```
class Point { /* ... */  
  
class ColorPoint extends Point {  
  constructor() {  
  }  
}  
  
let cp = new ColorPoint(); // ReferenceError
```

上面代码中，`ColorPoint` 继承了父类 `Point`，但是它的构造函数没有调用 `super()`，导致新建实例时报错。

为什么子类的构造函数，一定要调用 `super()`？原因就在于 ES6 的继承机制，与 ES5 完全不同。ES5 的继承机制，是先创建一个独立的子类的实例对象，然后再将父类的方法添加到这个对象上（[上一章](#) [初](#) [下一章](#) [后](#)”。ES6 的继承机制，则是先将父类的属性和方法，

加到一个空的对象上面，然后再将该对象作为子类的实例，即“继承在前，实例在后”。这就是为什么 ES6 的继承必须先调用 `super()` 方法，因为这一步会生成一个继承父类的 `this` 对象，没有这一步就无法继承父类。

注意，这意味着新建子类实例时，父类的构造函数必定会先运行一次。

```
class Foo {
  constructor() {
    console.log(1);
  }
}

class Bar extends Foo {
  constructor() {
    super();
    console.log(2);
  }
}

const bar = new Bar();
// 1
// 2
```

上面示例中，子类 Bar 新建实例时，会输出1和2。原因就是子类构造函数调用 `super()` 时，会执行一次父类构造函数。

另一个需要注意的地方是，在子类的构造函数中，只有调用 `super()` 之后，才可以使用 `this` 关键字，否则会报错。这是因为子类实例的构建，必须先完成父类的继承，只有 `super()` 方法才能让子类实例继承父类。

```
class Point {
  constructor(x, y) {
    this.x = x;
    this.y = y;
  }
}

class ColorPoint extends Point {
  constructor(x, y, color) {
    this.color = color; // ReferenceError
    super(x, y);
    this.color = color; // 正确
  }
}
```

上面代码中，子类的 `constructor()` 方法没有调用 `super()` 之前，就使用 `this` 关键字，结果报错，而放在 `super()` 之后就是正确的。

如果子类没有定义 `constructor()` 方法，这个方法会默认添加，并且里面会调用 `super()`。也就是说，不管有没有显式定义，任何一个子类都有 `constructor()` 方法。

```
class ColorPoint extends Point {
}

// 等同于
class ColorPoint extends Point {
  constructor(...args) {
    super(...args);
  }
}
```

有了子类的定义，就可以生成子类的实例了。

```
let cp = new ColorPoint(25, 8, 'green');
```

```
cp instanceof ColorPoint // true
cp instanceof Point // true
```

上面示例中，实例对象 `cp` 同时是 `ColorPoint` 和 `Point` 两个类的实例，这与 ES5 的行为完全一致。

2. 私有属性和私有方法的继承

父类所有的属性和方法，都会被子类继承，除了私有的属性和方法。

子类无法继承父类的私有属性，或者说，私有属性只能在定义它的 `class` 里面使用。

```
class Foo {
  #p = 1;
  #m() {
    console.log('hello');
  }
}

class Bar extends Foo {
  constructor() {
    super();
    console.log(this.#p); // 报错
    this.#m(); // 报错
  }
}
```

上面示例中，子类 `Bar` 调用父类 `Foo` 的私有属性或私有方法，都会报错。

如果父类定义了私有属性的读写方法，子类就可以通过这些方法，读写私有属性。

```
class Foo {
  #p = 1;
  getP() {
    return this.#p;
  }
}

class Bar extends Foo {
  constructor() {
    super();
    console.log(this.getP()); // 1
  }
}
```

上面示例中，`getP()` 是父类用来读取私有属性的方法，通过该方法，子类就可以读到父类的私有属性。

3. 静态属性和静态方法的继承

父类的静态属性和静态方法，也会被子类继承。

```
class A {
  static hello() {
    console.log('hello world');
  }
}
```

```
class B extends A {  
}  
  
B.hello() // hello world
```

上面代码中，`hello()` 是 `A` 类的静态方法，`B` 继承 `A`，也继承了 `A` 的静态方法。

注意，静态属性是通过软拷贝实现继承的。

```
class A { static foo = 100; }  
class B extends A {  
  constructor() {  
    super();  
    B.foo--;  
  }  
}  
  
const b = new B();  
B.foo // 99  
A.foo // 100
```

上面示例中，`foo` 是 `A` 类的静态属性，`B` 类继承了 `A` 类，因此也继承了这个属性。但是，在 `B` 类内部操作 `B.foo` 这个静态属性，影响不到 `A.foo`，原因就是 `B` 类继承静态属性时，会采用浅拷贝，拷贝父类静态属性的值，因此 `A.foo` 和 `B.foo` 是两个彼此独立的属性。

但是，由于这种拷贝是浅拷贝，如果父类的静态属性的值是一个对象，那么子类的静态属性也会指向这个对象，因为浅拷贝只会拷贝对象的内存地址。

```
class A {  
  static foo = { n: 100 };  
}  
  
class B extends A {  
  constructor() {  
    super();  
    B.foo.n--;  
  }  
}  
  
const b = new B();  
B.foo.n // 99  
A.foo.n // 99
```

上面示例中，`A.foo` 的值是一个对象，浅拷贝导致 `B.foo` 和 `A.foo` 指向同一个对象。所以，子类 `B` 修改这个对象的属性值，会影响到父类 `A`。

4. Object.getPrototypeOf()

`Object.getPrototypeOf()` 方法可以用来从子类上获取父类。

```
class Point { /*...*/ }  
  
class ColorPoint extends Point { /*...*/ }  
  
Object.getPrototypeOf(ColorPoint) === Point  
// true
```

因此，可以使用这个方法判断，一个类是否继承了另一个类。

5. super 关键字

`super` 这个关键字，既可以当作函数使用，也可以当作对象使用。在这两种情况下，它的用法完全不同。

第一种情况，`super` 作为函数调用时，代表父类的构造函数。ES6 要求，子类的构造函数必须执行一次 `super` 函数。

```
class A {}

class B extends A {
  constructor() {
    super();
  }
}
```

上面代码中，子类 `B` 的构造函数之中的 `super()`，代表调用父类的构造函数。这是必须的，否则 JavaScript 引擎会报错。

注意，`super` 虽然代表了父类 `A` 的构造函数，但是返回的是子类 `B` 的实例，即 `super` 内部的 `this` 指的是 `B` 的实例，因此 `super()` 在这里相当于 `A.prototype.constructor.call(this)`。

```
class A {
  constructor() {
    console.log(new.target.name);
  }
}
class B extends A {
  constructor() {
    super();
  }
}
new A() // A
new B() // B
```

上面代码中，`new.target` 指向当前正在执行的函数。可以看到，在 `super()` 执行时，它指向的是子类 `B` 的构造函数，而不是父类 `A` 的构造函数。也就是说，`super()` 内部的 `this` 指向的是 `B`。

作为函数时，`super()` 只能用在子类的构造函数之中，用在其他地方就会报错。

```
class A {}

class B extends A {
  m() {
    super(); // 报错
  }
}
```

上面代码中，`super()` 用在 `B` 类的 `m` 方法之中，就会造成语法错误。

第二种情况，`super` 作为对象时，在普通方法中，指向父类的原型对象；在静态方法中，指向父类。

```
class A {
  p() {
    return 2;
  }
}
```

```
class B extends A {
  constructor() {
    super();
    console.log(super.p()); // 2
  }
}

let b = new B();
```

上面代码中，子类 `B` 当中的 `super.p()`，就是将 `super` 当作一个对象使用。这时，`super` 在普通方法之中，指向 `A.prototype`，所以 `super.p()` 就相当于 `A.prototype.p()`。

这里需要注意，由于 `super` 指向父类的原型对象，所以定义在父类实例上的方法或属性，是无法通过 `super` 调用的。

```
class A {
  constructor() {
    this.p = 2;
  }
}

class B extends A {
  get m() {
    return super.p;
  }
}

let b = new B();
b.m // undefined
```

上面代码中，`p` 是父类 `A` 实例的属性，`super.p` 就引用不到它。

如果属性定义在父类的原型对象上，`super` 就可以取到。

```
class A {}
A.prototype.x = 2;

class B extends A {
  constructor() {
    super();
    console.log(super.x) // 2
  }
}

let b = new B();
```

上面代码中，属性 `x` 是定义在 `A.prototype` 上面的，所以 `super.x` 可以取到它的值。

ES6 规定，在子类普通方法中通过 `super` 调用父类的方法时，方法内部的 `this` 指向当前的子类实例。

```
class A {
  constructor() {
    this.x = 1;
  }
  print() {
    console.log(this.x);
  }
}

class B extends A {
  constructor() {
    super();
```

```

    this.x = 2;
  }
  m() {
    super.print();
  }
}

let b = new B();
b.m() // 2

```

上面代码中，`super.print()` 虽然调用的是 `A.prototype.print()`，但是 `A.prototype.print()` 内部的 `this` 指向子类 `B` 的实例，导致输出的是 `2`，而不是 `1`。也就是说，实际上执行的是 `super.print.call(this)`。

由于 `this` 指向子类实例，所以如果通过 `super` 对某个属性赋值，这时 `super` 就是 `this`，赋值的属性会变成子类实例的属性。

```

class A {
  constructor() {
    this.x = 1;
  }
}

class B extends A {
  constructor() {
    super();
    this.x = 2;
    super.x = 3;
    console.log(super.x); // undefined
    console.log(this.x); // 3
  }
}

let b = new B();

```

上面代码中，`super.x` 赋值为 `3`，这时等同于对 `this.x` 赋值为 `3`。而当读取 `super.x` 的时候，读的是 `A.prototype.x`，所以返回 `undefined`。

如果 `super` 作为对象，用在静态方法之中，这时 `super` 将指向父类，而不是父类的原型对象。

```

class Parent {
  static myMethod(msg) {
    console.log('static', msg);
  }

  myMethod(msg) {
    console.log('instance', msg);
  }
}

class Child extends Parent {
  static myMethod(msg) {
    super.myMethod(msg);
  }

  myMethod(msg) {
    super.myMethod(msg);
  }
}

Child.myMethod(1); // static 1

var child = new Child();
child.myMethod(2); // instance 2

```


上面代码中，`super` 在静态方法之中指向父类，在普通方法之中指向父类的原型对象。

另外，在子类的静态方法中通过 `super` 调用父类的方法时，方法内部的 `this` 指向当前的子类，而不是子类的实例。

```
class A {
  constructor() {
    this.x = 1;
  }
  static print() {
    console.log(this.x);
  }
}

class B extends A {
  constructor() {
    super();
    this.x = 2;
  }
  static m() {
    super.print();
  }
}

B.x = 3;
B.m() // 3
```

上面代码中，静态方法 `B.m` 里面，`super.print` 指向父类的静态方法。这个方法里面的 `this` 指向的是 `B`，而不是 `B` 的实例。

注意，使用 `super` 的时候，必须显式指定是作为函数、还是作为对象使用，否则会报错。

```
class A {}

class B extends A {
  constructor() {
    super();
    console.log(super); // 报错
  }
}
```

上面代码中，`console.log(super)` 当中的 `super`，无法看出是作为函数使用，还是作为对象使用，所以 JavaScript 引擎解析代码的时候就会报错。这时，如果能清晰地表明 `super` 的数据类型，就不会报错。

```
class A {}

class B extends A {
  constructor() {
    super();
    console.log(super.valueOf() instanceof B); // true
  }
}

let b = new B();
```

上面代码中，`super.valueOf()` 表明 `super` 是一个对象，因此就不会报错。同时，由于 `super` 使得 `this` 指向 `B` 的实例，所以 `super.valueOf()` 返回的是一个 `B` 的实例。

最后，由于对象总是继承其他对象的，所以可以在任意一个对象中，使用 `super` 关键字。

```
var obj = {
  toString() {
    return "MyObject: " + super.toString();
  }
}
```

```
}  
};  
  
obj.toString(); // MyObject: [object Object]
```

6. 类的 prototype 属性和__proto__属性

大多数浏览器的 ES5 实现之中，每一个对象都有 `__proto__` 属性，指向对应的构造函数的 `prototype` 属性。Class 作为构造函数的语法糖，同时有 `prototype` 属性和 `__proto__` 属性，因此同时存在两条继承链。

- (1) 子类的 `__proto__` 属性，表示构造函数的继承，总是指向父类。
- (2) 子类 `prototype` 属性的 `__proto__` 属性，表示方法的继承，总是指向父类的 `prototype` 属性。

```
class A {  
}  
  
class B extends A {  
}  
  
B.__proto__ === A // true  
B.prototype.__proto__ === A.prototype // true
```

上面代码中，子类 B 的 `__proto__` 属性指向父类 A，子类 B 的 `prototype` 属性的 `__proto__` 属性指向父类 A 的 `prototype` 属性。

这样的结果是因为，类的继承是按照下面的模式实现的。

```
class A {  
}  
  
class B {  
}  
  
// B 的实例继承 A 的实例  
Object.setPrototypeOf(B.prototype, A.prototype);  
  
// B 继承 A 的静态属性  
Object.setPrototypeOf(B, A);  
  
const b = new B();
```

《对象的扩展》一章给出过 `Object.setPrototypeOf` 方法的实现。

```
Object.setPrototypeOf = function (obj, proto) {  
  obj.__proto__ = proto;  
  return obj;  
}
```

因此，就得到了上面的结果。

```
Object.setPrototypeOf(B.prototype, A.prototype);  
// 等同于  
B.prototype.__proto__ = A.prototype;  
  
Object.setPrototypeOf(B, A);
```

```
// 等同于
B.__proto__ = A;
```

这两条继承链，可以这样理解：作为一个对象，子类（**B**）的原型（`__proto__` 属性）是父类（**A**）；作为一个构造函数，子类（**B**）的原型对象（`prototype` 属性）是父类的原型对象（`prototype` 属性）的实例。

```
B.prototype = Object.create(A.prototype);
// 等同于
B.prototype.__proto__ = A.prototype;
```

`extends` 关键字后面可以跟多种类型的值。

```
class B extends A {
}
```

上面代码的 **A**，只要是一个有 `prototype` 属性的函数，就能被 **B** 继承。由于函数都有 `prototype` 属性（除了 `Function.prototype` 函数），因此 **A** 可以是任意函数。

下面，讨论两种情况。第一种，子类继承 `Object` 类。

```
class A extends Object {
}

A.__proto__ === Object // true
A.prototype.__proto__ === Object.prototype // true
```

这种情况下，**A** 其实就是构造函数 `Object` 的复制，**A** 的实例就是 `Object` 的实例。

第二种情况，不存在任何继承。

```
class A {
}

A.__proto__ === Function.prototype // true
A.prototype.__proto__ === Object.prototype // true
```

这种情况下，**A** 作为一个基类（即不存在任何继承），就是一个普通函数，所以直接继承 `Function.prototype`。但是，**A** 调用后返回一个空对象（即 `Object` 实例），所以 `A.prototype.__proto__` 指向构造函数（`Object`）的 `prototype` 属性。

实例的 `__proto__` 属性

子类实例的 `__proto__` 属性的 `__proto__` 属性，指向父类实例的 `__proto__` 属性。也就是说，子类的原型原型，是父类的原型。

```
var p1 = new Point(2, 3);
var p2 = new ColorPoint(2, 3, 'red');

p2.__proto__ === p1.__proto__ // false
p2.__proto__.__proto__ === p1.__proto__ // true
```

上面代码中，`ColorPoint` 继承了 `Point`，导致前者原型原型是后者的原型。

因此，通过子类实例的 `__proto__.__proto__` 属性，可以修改父类实例的行为。

```
p2.__proto__.__proto__.printName = function () {  
  console.log('Ha');  
};  
  
p1.printName() // "Ha"
```

上面代码在 `ColorPoint` 的实例 `p2` 上向 `Point` 类添加方法，结果影响到了 `Point` 的实例 `p1`。

7. 原生构造函数的继承

原生构造函数是指语言内置的构造函数，通常用来生成数据结构。ECMAScript 的原生构造函数大致有下面这些。

- `Boolean()`
- `Number()`
- `String()`
- `Array()`
- `Date()`
- `Function()`
- `RegExp()`
- `Error()`
- `Object()`

以前，这些原生构造函数是无法继承的，比如，不能自己定义一个 `Array` 的子类。

```
function MyArray() {  
  Array.apply(this, arguments);  
}  
  
MyArray.prototype = Object.create(Array.prototype, {  
  constructor: {  
    value: MyArray,  
    writable: true,  
    configurable: true,  
    enumerable: true  
  }  
});
```

上面代码定义了一个继承 `Array` 的 `MyArray` 类。但是，这个类的行为与 `Array` 完全不一致。

```
var colors = new MyArray();  
colors[0] = "red";  
colors.length // 0  
  
colors.length = 0;  
colors[0] // "red"
```

之所以会发生这种情况，是因为子类无法获得原生构造函数的内部属性，通过 `Array.apply()` 或者分配给原型对象都不行。原生构造函数会忽略 `apply` 方法传入的 `this`，也就是说，原生构造函数的 `this` 无法绑定，导致拿不到内部属性。

ES5 是先新建子类的实例对象 `this`，再将父类的属性添加到子类上，由于父类的内部属性无法获取，导致无法继承原生的构造函数。比如，`Array` 构造函数有一个内部属性 `[[DefineOwnProperty]]`，用来定义新属性时，更新 `length` 属性，这个内部属性无法在子类获取，导致子类的 `length` 属性行为不正常。

下面的例子中，我们想让一个普通对象继承 `Error` 对象。

```
var e = {};  
  
Object.getOwnPropertyNames(Error.call(e))  
// [ 'stack' ]  
  
Object.getOwnPropertyNames(e)  
// []
```

上面代码中，我们想通过 `Error.call(e)` 这种写法，让普通对象 `e` 具有 `Error` 对象的实例属性。但是，`Error.call()` 完全忽略传入的第一个参数，而是返回一个新对象，`e` 本身没有任何变化。这证明了 `Error.call(e)` 这种写法，无法继承原生构造函数。

ES6 允许继承原生构造函数定义子类，因为 ES6 是先新建父类的实例对象 `this`，然后再用子类的构造函数修饰 `this`，使得父类的所有行为都可以继承。下面是一个继承 `Array` 的例子。

```
class MyArray extends Array {  
  constructor(...args) {  
    super(...args);  
  }  
}  
  
var arr = new MyArray();  
arr[0] = 12;  
arr.length // 1  
  
arr.length = 0;  
arr[0] // undefined
```

上面代码定义了一个 `MyArray` 类，继承了 `Array` 构造函数，因此就可以从 `MyArray` 生成数组的实例。这意味着，ES6 可以自定义原生数据结构（比如 `Array`、`String` 等）的子类，这是 ES5 无法做到的。

上面这个例子也说明，`extends` 关键字不仅可以用来继承类，还可以用来继承原生的构造函数。因此可以在原生数据结构的基础上，定义自己的数据结构。下面就是定义了一个带版本功能的数组。

```
class VersionedArray extends Array {  
  constructor() {  
    super();  
    this.history = [[]];  
  }  
  commit() {  
    this.history.push(this.slice());  
  }  
  revert() {  
    this.splice(0, this.length, ...this.history[this.history.length - 1]);  
  }  
}  
  
var x = new VersionedArray();  
  
x.push(1);  
x.push(2);  
x // [1, 2]  
x.history // [[]]  
  
x.commit();  
x.history // [[], [1, 2]]  
  
x.push(3);  
x // [1, 2, 3]  
x.history // [[], [1, 2]]
```

```
x.revert();  
x // [1, 2]
```

上面代码中，`VersionedArray` 会通过 `commit` 方法，将自己的当前状态生成一个版本快照，存入 `history` 属性。`revert` 方法用来将数组重置为最新一次保存的版本。除此之外，`VersionedArray` 依然是一个普通数组，所有原生的数组方法都可以在它上面调用。

下面是一个自定义 `Error` 子类的例子，可以用来定制报错时的行为。

```
class ExtendableError extends Error {  
  constructor(message) {  
    super();  
    this.message = message;  
    this.stack = (new Error()).stack;  
    this.name = this.constructor.name;  
  }  
}  
  
class MyError extends ExtendableError {  
  constructor(m) {  
    super(m);  
  }  
}  
  
var myerror = new MyError('ll');  
myerror.message // "ll"  
myerror instanceof Error // true  
myerror.name // "MyError"  
myerror.stack  
// Error  
//    at MyError.ExtendableError  
//    ...
```

注意，继承 `Object` 的子类，有一个行为差异。

```
class NewObj extends Object{  
  constructor(){  
    super(...arguments);  
  }  
}  
var o = new NewObj({attr: true});  
o.attr === true // false
```

上面代码中，`NewObj` 继承了 `Object`，但是无法通过 `super` 方法向父类 `Object` 传参。这是因为 ES6 改变了 `Object` 构造函数的行为，一旦发现 `Object` 方法不是通过 `new Object()` 这种形式调用，ES6 规定 `Object` 构造函数会忽略参数。

8. Mixin 模式的实现

Mixin 指的是多个对象合成一个新的对象，新对象具有各个组成成员的接口。它的最简单实现如下。

```
const a = {  
  a: 'a'  
};  
const b = {  
  b: 'b'  
};  
const c = {...a, ...b}; // {a: 'a', b: 'b'}
```

上面代码中，`c` 对象是 `a` 对象和 `b` 对象的合成，具有两者的接口。

下面是一个更完备的实现，将多个类的接口“混入”（mix in）另一个类。

```
function mix(...mixins) {
  class Mix {
    constructor() {
      for (let mixin of mixins) {
        copyProperties(this, new mixin()); // 拷贝实例属性
      }
    }
  }

  for (let mixin of mixins) {
    copyProperties(Mix, mixin); // 拷贝静态属性
    copyProperties(Mix.prototype, mixin.prototype); // 拷贝原型属性
  }

  return Mix;
}

function copyProperties(target, source) {
  for (let key of Reflect.ownKeys(source)) {
    if (key !== 'constructor'
        && key !== 'prototype'
        && key !== 'name') {
      ) {
        let desc = Object.getOwnPropertyDescriptor(source, key);
        Object.defineProperty(target, key, desc);
      }
    }
  }
}
```

上面代码的 `mix` 函数，可以将多个对象合成为一个类。使用的时候，只要继承这个类即可。

```
class DistributedEdit extends mix(Loggable, Serializable) {
  // ...
}
```

留言