

Class 的继承

- 1.简介
- 2.Object.getPrototypeOf()
- 3.super 关键字
- 4.类的 `prototype` 属性和 `__proto__` 属性
- 5.原生构造函数的继承
- 6.Mixin 模式的实现

1. 简介

Class 可以通过 `extends` 关键字实现继承，这比 ES5 的通过修改原型链实现继承，要清晰和方便很多。

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

上面代码定义了一个 `ColorPoint` 类，该类通过 `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 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()  
  }  
}
```

上面代码中，`constructor` 方法和 `toString` 方法之中，都出现了 `super` 关键字，它在这里表示父类的构造函数，用来新建父类的 `this` 对象。

子类必须在 `constructor` 方法中调用 `super` 方法，否则新建实例时会报错。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，加上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 `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` 方法，导致新建实例时报错。

ES5 的继承，实质是先创造子类的实例对象 `this`，然后再将父类的方法添加到 `this` 上面（`Parent.apply(this)`）。ES6 的继承机制完全不同，实质是先将父类实例对象的属性和方法，加到 `this` 上面（所以必须先调用 `super` 方法），然后再用子类的构造函数修改 `this`。

如果子类没有定义 `constructor` 方法，这个方法会被默认添加，代码如下。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);  
  }  
}
```

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，基于父类实例，只有 `super` 方法才能调用父类实例。

```
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` 方法之后就是正确的。

下面是生成子类实例的代码。

```
let cp = new ColorPoint(25, 8, 'green');  
  
cp instanceof ColorPoint // true  
cp instanceof Point // true
```

上面代码中，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。

最后，父类的静态方法，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。

2. Object.getPrototypeOf()

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

```
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。

3. 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`，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，就会造成句法错误。

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]

```

4. 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。

```
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`。

5. 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 // "11"
myerror instanceof Error // true
myerror.name // "MyError"
myerror.stack
// Error
//     at MyError.ExtensibleError
//     ...

```

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。

6. 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 {}

  for (let mixin of mixins) {
    copyProperties(Mix.prototype, mixin); // 拷贝实例属性
    copyProperties(Mix.prototype, Reflect.getPrototypeOf(mixin)); // 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) {  
    // ...  
}
```