

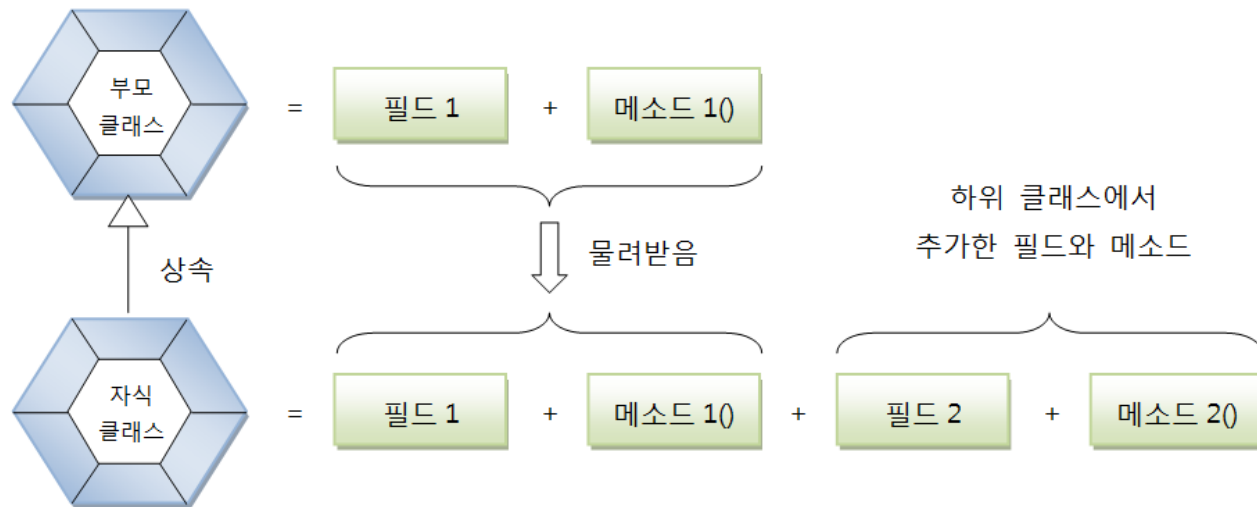
■ 상속(Inheritance)이란?

● 현실 세계

- 부모가 자식에게 물려주는 행위
- 부모가 자식을 선택해서 물려줌

● 객체 지향 프로그램

- 자식(하위, 파생) 클래스가 부모(상위) 클래스의 멤버를 물려받는 것
- 자식이 부모를 선택해 물려받음
- 상속 내용 : 부모의 필드와 메소드



■ 상속(Inheritance) 개념의 활용

● 상속의 효과

- 부모 클래스 재사용해 자식 클래스 빨리 개발 가능
- 반복된 코드 중복 줄임
- 유지 보수 편리성 제공
- 객체 다형성 구현 가능

● 상속 대상 제한

- 부모 클래스의 private 접근 제어자를 사용한 필드와 메소드
- 부모 클래스가 다른 패키지에 있을 경우,
default 접근 제어자를 사용한 필드와 메소드 제외

■ 상속을 사용할 수 있는 경우

● IS-A 관계 (is a relationship)

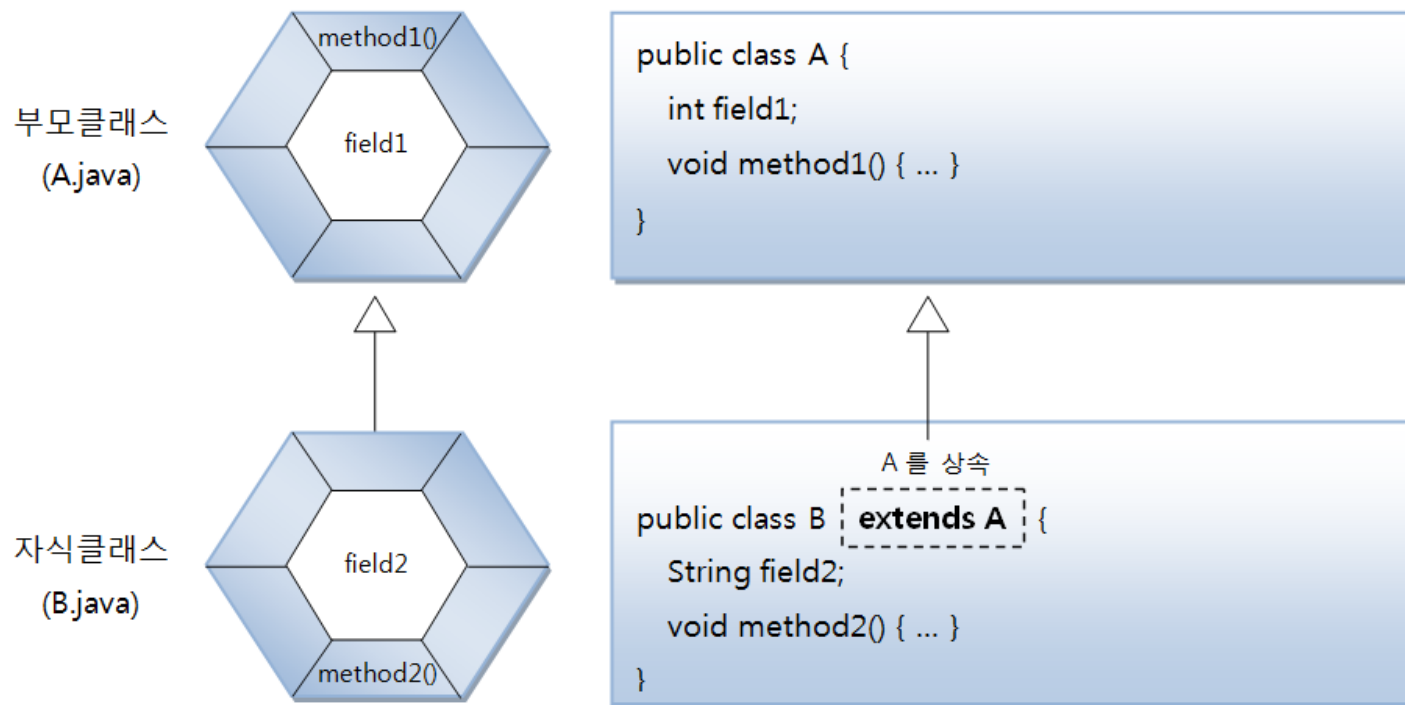
- 일반적인 개념과 구체적인 개념과의 관계
- 상위 클래스 : 일반적인 개념 (포유류, 자동차)
- 하위 클래스 : 구체적인 개념 (사람/원숭이, 레이/BMW)

● HAS-A 관계 (composition)

- 한 클래스가 다른 클래스를 소유한 관계
- 코드 재사용의 한 방법
- 경찰/총, 사람/옷, 자동차/타이어, 컴퓨터/CPU

■ extends 키워드

- 자식 클래스가 상속할 부모 클래스를 지정하는 키워드



- 자바는 단일 상속 - 부모 클래스 나열 불가

```
class 자식클래스 extends 부모클래스 1, 부모클래스 2 {  
}
```

```
int tire = 4;
int door = 2;

public Car() {
    System.out.println("Car 객체 생성");
}

public void move() {
    System.out.println("이동");
}

public int getTire() {
    return tire;
}

public void setTire(int tire) {
    this.tire = tire;
}

public int getDoor() {
    return door;
}

public void setDoor(int door) {
    this.door = door;
}
```

■ 상속

ch09.SportsCar

```
char color = 'R';

public SportsCar() {
    System.out.println("SportsCar 객체 생성");
}

void openSunloof() {
    System.out.println("썬루프 열림");
}
```

ch09.InheritanceExam1

```
SportsCar sc = new SportsCar();
sc.move();
sc.openSunloof();

System.out.println(sc.getDoor());
System.out.println(sc.getTire());
System.out.println(sc.toString());
```

Car 객체 생성
SportsCar 객체 생성
이동
썬루프 열림
2
4
ch09.SportsCar@5e91993f

■ 형변환 (업캐스팅 / 다운캐스팅)

ch09.InheritanceExam2

```
SportsCar sc = new SportsCar();  
Car c = null;  
c = (Car) sc; // 업캐스팅  
c.move();
```

```
SportsCar sc2 = (SportsCar) c; // 다운캐스팅  
sc2.openSunloof();
```

```
Car c2 = new Car();  
SportsCar sc3 = null;  
sc3 = (SportsCar) c2; // Car 객체로 생성되었기 때문에 오류
```

```
if (c2 instanceof SportsCar) {  
    sc3 = (SportsCar) c2;  
    sc3.openSunloof();  
} else {  
    System.out.println("캐스팅 불가!");  
}
```

Car 객체 생성

SportsCar 객체 생성

이동

썬루프 열림

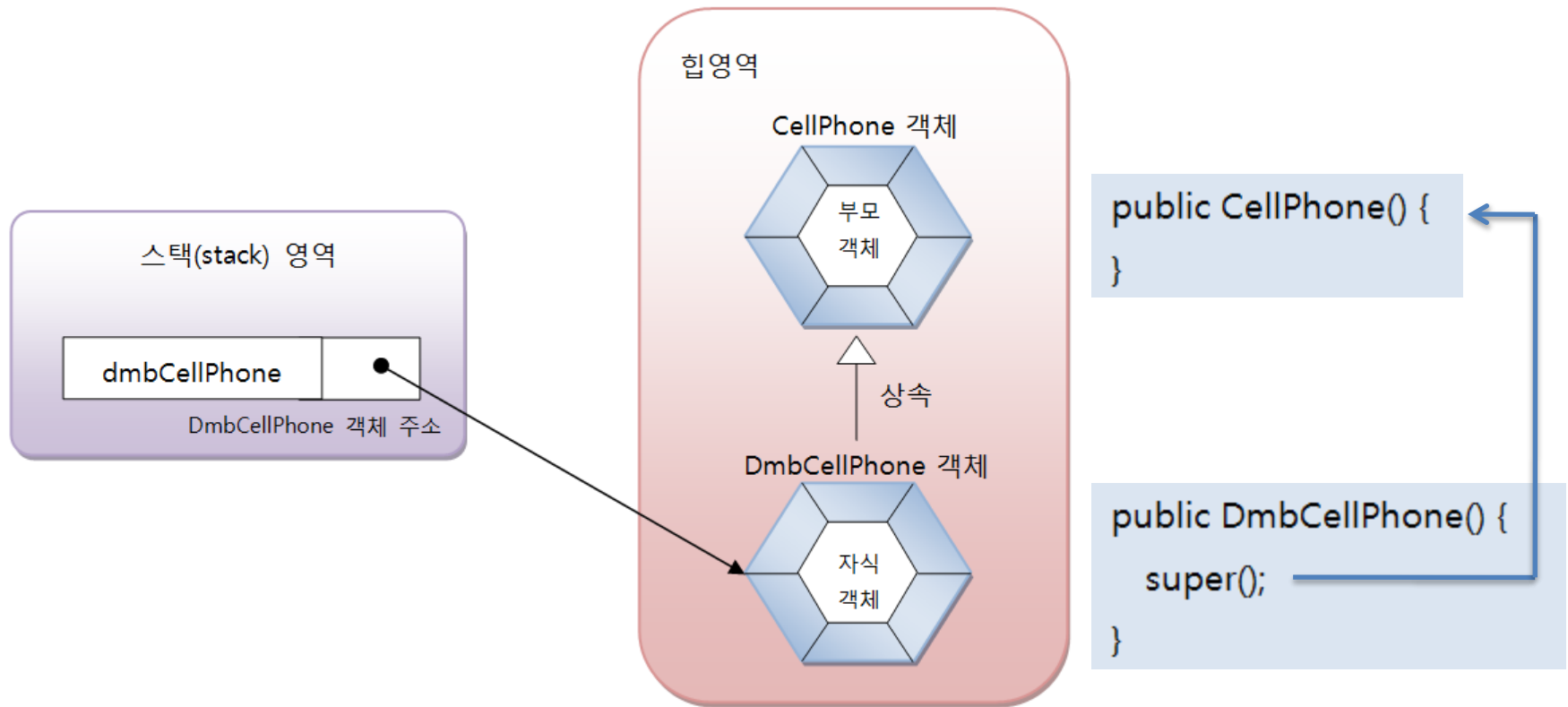
Car 객체 생성

Exception in thread "main" [java.lang.ClassCast](#)
at ch09.InheritanceExam2.main([InheritanceExam2.java](#))

■ 부모 생성자 호출 – super()

- 자식 객체 생성할 때는 부모 객체부터 생성 후 자식 객체 생성
- 부모 생성자 호출 완료 후 자식 생성자 호출 완료

```
DmbCellPhone dmbCellPhone = new DmbCellPhone();
```



■ 명시적인 부모 생성자 호출

- 부모 객체 생성할 때, 부모 생성자 선택해 호출

```
자식클래스( 매개변수선언, ... ) {  
    super( 매개값, ... );  
    ...  
}
```

- super(매개값,...)
 - 매개값과 동일한 타입, 개수, 순서 맞는 부모 생성자 호출
- 부모 생성자 없다면 컴파일 오류 발생
- 반드시 자식 생성자의 첫 줄에 위치
- 부모 클래스에 기본(매개변수 없는) 생성자가 없다면 필수 작성

■ 명시적인 부모 생성자 사용

ch09.Computer

```
int cpu;

public Computer() {
}

public Computer(int cpu) {
    this.cpu = cpu;
}

public int getCpu() {
    return cpu;
}

public void setCpu(int cpu) {
    this.cpu = cpu;
}
```

■ 명시적인 부모 생성자 사용

ch09.NoteBook

```
public class Notebook extends Computer {  
  
    public Notebook() {  
        super(3);  
    }  
  
    public Notebook(int cpu) {  
        super(cpu);  
    }  
  
}
```

■ Object 클래스 – 모든 클래스의 최고조상

```
class MyClass { . . . }
```

```
class MyClass extends Object { . . . }
```

자바 클래스가 아무것도 상속하지 않으면 `java.lang` 패키지의 `Object` 클래스를 자동으로 상속한다. 때문에 모든 자바 클래스는 `Object` 클래스를 직접적 혹은 간접적으로 상속한다.

```
Object obj1=new MyClass();
```

```
Object obj2=new int[5];
```

배열도 인스턴스이므로 작성 가능

모든 클래스가 `Object` 클래스를 직접 혹은 간접적으로 상속하므로, 다음 두 가지가 가능하다.

- ✓ 자바의 모든 인스턴스는 `Object` 클래스의 참조변수로 참조 가능
- ✓ 자바의 모든 인스턴스를 대상으로 `Object` 클래스에 정의된 메소드 호출 가능

■ Object 클래스 – 모든 클래스의 최고 조상

모든 클래스가 Object 클래스를 상속하는 것과 관련해서 기억할 것

✓ Object 클래스에는 toString 메소드가 다음의 형태로 정의되어 있다.

```
public String toString() { ... }
```

✓ 그리고 우리가 흔히 호출하는 println 메소드는 다음과 같이 정의되어 있다.

```
public void println(Object x) { ... }
```

✓ 때문에 모든 인스턴스는 println 메소드의 인자로 전달될 수 있다.

✓ 인자로 전달되면, toString 메소드가 호출되고, 이 때 반환되는 문자열이 출력된다.

✓ 때문에 toString 메소드는 적절한 문자열 정보를 반환하도록 오버라이딩 하는 것이 좋다!

```
class Friend
{
    String myName;
    public Friend(String name)
    {
        myName=name;
    }
    public String toString()
    {
        return "제 이름은 "+myName+"입니다.";
    }
}
```

예제 StringToString.java 다시 보기

```
public static void main(String[] args)
{
    Friend fnd1=new Friend("이종수");
    Friend fnd2=new Friend("현주은");

    System.out.println(fnd1);
    System.out.println(fnd2);
}
```

실행 결과

제 이름은 이종수입니다.

제 이름은 현주은입니다.

■ Object 클래스

java.lang.Object

```
public class Object {  
  
    /* 생략 */  
  
    public native int hashCode();  
  
    public boolean equals(Object arg0) {  
        return this == arg0;  
    }  
  
    public String toString() {  
        return this.getClass().getName() +  
            "@" + Integer.toHexString(this.hashCode());  
    }  
  
    /* 생략 */  
  
}
```

■ Object 클래스 상속 메소드 사용

ch09.Book

```
int isbn;  
String title;  
String author;  
int price;  
  
public int getIsbn() { return isbn; }  
public void setIsbn(int isbn) { this.isbn = isbn; }  
  
public String getTitle() { return title; }  
public void setTitle(String title) { this.title = title; }  
  
public String getAuthor() { return author; }  
public void setAuthor(String author) { this.author = author; }  
  
public int getPrice() { return price; }  
public void setPrice(int price) { this.price = price; }
```

■ Object 클래스 상속 메소드 사용

ch09.BookStore

```
Book book;

public void append(Book book) {
    this.book = book;
}

public void remove(Book book) {
    this.book = null;
}

public void print() {
    System.out.println(book.toString());
}
```


■ Object 클래스 상속 메소드 사용

ch09.BookMain

```
Book book = new Book();  
  
BookStore store = new BookStore();  
store.append(book);  
store.print();
```

ch09.Book@1eb44e46