

オブジェクト指向プログラミング

〇〇編 第3回

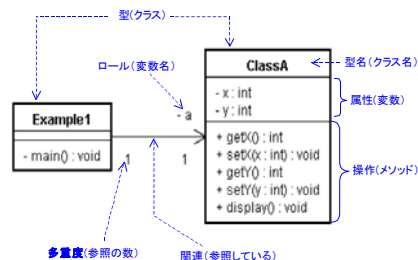
継承を利用した設計

- 目的
 - クラス図・オブジェクト図を書けるようになる
 - 継承の仕組みと利点欠点を理解する
- キーワード
 - クラス図・オブジェクト図, 継承

クラス図・オブジェクト図

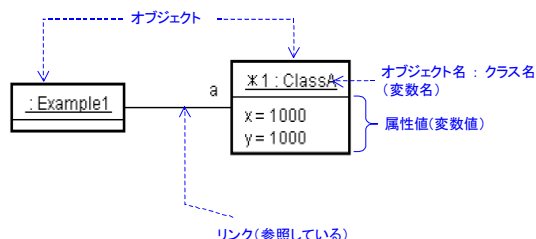
- UML(Unified Modeling Language)で定義されている記法
 - クラス図
 - クラス(型)の関連構造を表現する為の記法
 - オブジェクト図
 - クラスをインスタンス化したものの関連構造を表現する為の記法

クラス図



多重度 : 最少数..最大数, "*"は無限, 省略: "*" = "0..*", "1" = "1..1"

オブジェクト図



- クラス図が書ければオブジェクト図が書ける
- ※オブジェクト図に多重度はない

3. 継承

- クラスが増えると困る
 - プログラムが大きくなってくると似たようなクラスがでてくる
 - 同じコードを何度も書くなてイヤ
 - 複雑で分かりにくい
- クラスのふるまい(変数やメソッド)を受け継いだクラスを作るのが継承
 - 同じコードを1つにまとめることが出来る
 - 全体のクラスの構造が分かりやすくなる