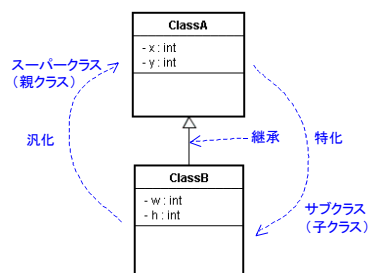


継承 – クラス図



- ※関連は矢印。継承は白抜き矢印

継承 – 実装方法

```

public class サブクラス名 extends スーパークラス名 {
    ...
}
  
```

継承 – 仕組み

- 継承される
 - 変数・メソッド
 - コンストラクタ
- オーバーライド
 - サブクラスで、スーパークラスと同じシンボルの・メソッドを定義すると、それを上書きする。
 - 変数・コンストラクタはオーバーライドできない

継承 – 概念

- 継承はソースコードを再利用するためだけのものではなく、クラスの抽象部分を抽出するためのもの。汎化、特化が継承の本質。
- 継承はポリモーフィズム(多態性)を実現し、これを使うと、抽象化した設計が可能。(次回授業で)