**元智大學-程式設計實習（二）課程作業 #15**

姓名：楊明寰，學號：1103334

每一題回答不要超過 300 字，並在 05/15（日）23:59前存成 {學號}.pdf 格式上傳。

1. 為什麼要使用「物件導向」？有什麼優點跟缺點？
2. 可以把類別內的 Scope 分成 Public 跟 Private 達到不建議直接存取變數的效果，為什麼要這樣設計？
3. 請問「老鷹」跟「鳥」之間的物件關係適合用「組合」還是「繼承」，為什麼？
4. 請問「鴕鳥」跟「鳥」之間的物件關係適合用「組合」還是「繼承」，為什麼？

鴕鳥和鳥之間適合用組合 因為大多的特性都一樣只是腳

1. 解釋什麼是「菱形繼承」問題，以及應該怎麼解決比較好？

就是有一個class b c 分別繼承class a 接者又有一個class d 繼承 b c

這就是所謂的菱形繼承

會導致模糊呼叫的現象，所謂模糊呼叫就是說在d的記憶體中會保留兩個a的物件

所以直接繼承a 就好ㄌ