

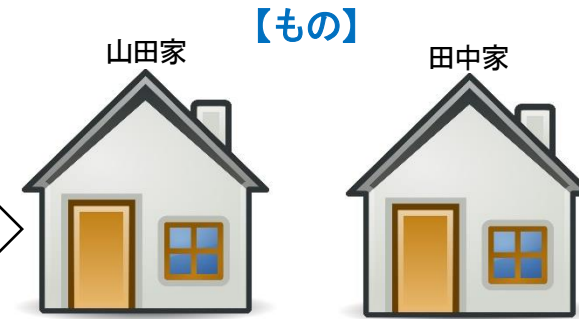
オブジェクトを作成(生成)する概念図

【現実世界】

【設計図】

・世帯主名 ()
・家族数 () 名
・敷地面積 (150) m ²
・ガス会社名 (大阪ガス)
・電力会社名 (関西電力)

設計図をもとに住宅を建てる
(一つの設計図から何戸も建てる)



【もの】

【オブジェクト指向の世界】

【設計書】 = クラス

住宅 : House	
(属性)	setaiNushi
	kazokuSu
	menseki = 150
	gasCorp = "大阪ガス"
	denryokuCorp = "関西電力"
(操作)	changeKazokuSu() ※家族数を増減する
	displayKazokuSu() ※家族数を表示する

設計図をもとに「山田家」を生成する

```
$yamada = new House("山田太郎", 3);
$nushi = $yamada->setaiNushi; // 世帯主を取得
$su = $yamada->kazokuSu; // 家族数を取得
$yamada->changeKazokuSu(1); // 家族を1人増やす
$yamada->displayKazokuSu(); // 家族数を表示する
```

山田家 : yamada

```
$setaiNushi = "山田太郎"
$kazokuSu = 3
```

```
changeKazokuSu()
displayKazokuSu()
```

【もの】 = オブジェクト

設計図をもとに「田中家」を生成する

```
$tanaka = new House("田中次郎", 5);
$nushi = $tanaka->setaiNushi; // 世帯主を取得
$su = $tanaka->kazokuSu; // 家族数を取得
$tanaka->changeKazokuSu(-1); // 家族を1人減らす
$tanaka->displayKazokuSu(); // 家族数を表示する
```

田中家 : tanaka

```
$setaiNushi = "田中次郎"
$kazokuSu = 5
```

```
changeKazokuSu()
displayKazokuSu()
```