**日報**

2023年08月1日

氏名：小松大二

|  |
| --- |
| ■目標  ・「Creatureクラスを継承して、timeElapsedをオーバーライドして年をとらないようにする」を実際にやってみてどのような結果が得られるのかを見る  ・Problem12の作業を進める |
| ■作業内容  ・EternalCreatureクラスを仮で作りCreatureクラスを継承させ、timeElapsedをオーバーライドしてみる  　＊timeElapsedがfinal修飾子を持っているため、オーバーライドできないことが分かる  ・Problem12の作業を進める  　＊燃料が切れた場合、レースを中断する処理を書く　→完了 |
| * 習得したこと   ・Creatureクラスを継承させ、EternalCreatureクラスを作りtimeElapsedを実際にオーバーライドしてみることで、final修飾子の存在に気付き、またその役割を理解することができた  ・if文を使うことで、いずれかのボートの燃料が０になったときにレースが中断される処理を書くことができる |
| * 感想   今日は日報で書かれていたことを実践することから取り組みました。Creatureクラスを継承させ、EternalCreatureクラスを作り、timeElapsedを実際にオーバーライドしてみることで、寿命が減らない生物が作成できない理由は、年齢が上がる処理が書いてあるからということに加えて、その年齢が上がる処理（timeElapsed)がfinal修飾子を持っているため、サブクラスでオーバライドすることができないから、寿命が減らない生物は生み出せないことが分かりました。final修飾子については、研修の時に少しだけ学んだのですが、今回実際にオーバーライドできない現象を体験することで、より理解を深めることができたのでよかったです。 |