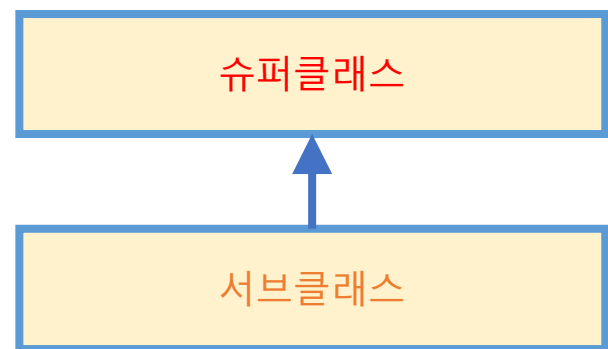




상속

상속(Inheritance)

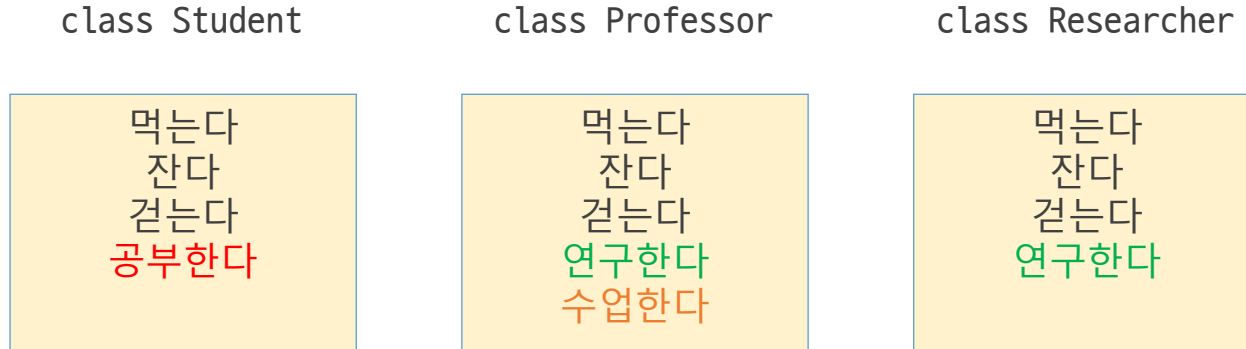
- 상속(Inheritance)
 - ✓ 어떤 클래스의 필드와 메소드를 다른 클래스가 물려 받아 사용하는 것
 - ✓ 부모클래스가 자식클래스에게 필드와 메소드를 물려 줌
 - ✓ 자바에서는 부모클래스를 "슈퍼클래스(super)", 자식클래스를 "서브클래스(sub)"라고 함
- 상속의 장점
 - ✓ 동일한 메소드를 클래스마다 여러 번 정의할 필요가 없음
 - ✓ 클래스를 계층(부모-자식) 관계로 관리할 수 있음
 - ✓ 클래스의 재사용과 확장이 쉬움
 - ✓ 새로운 클래스의 작성 속도가 빠름



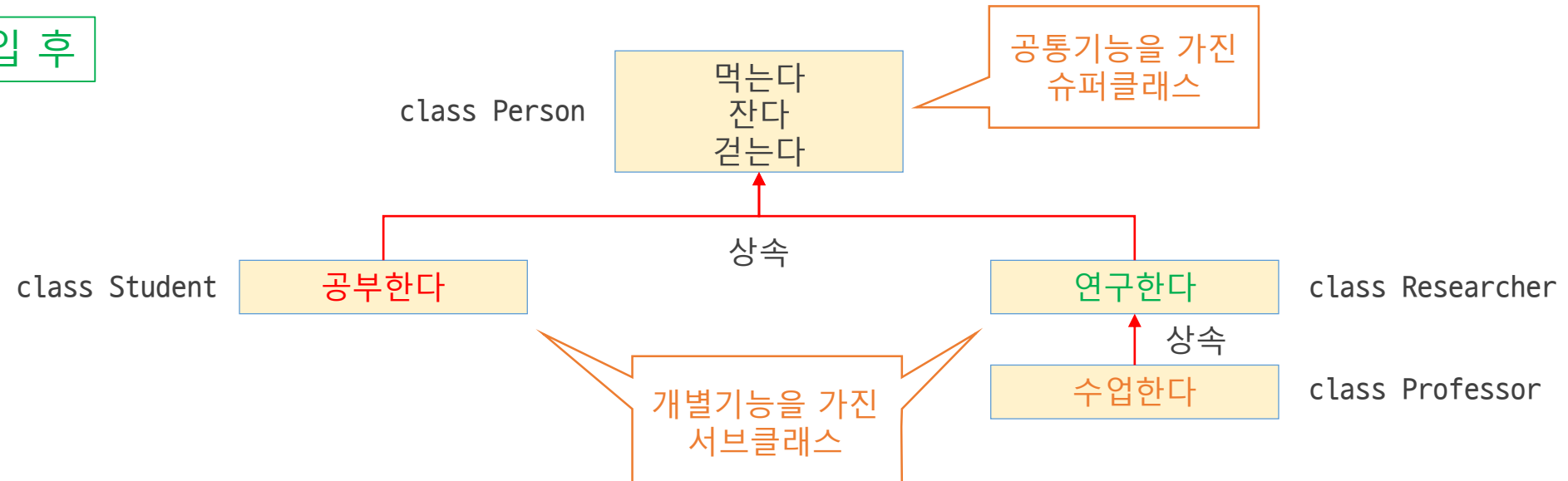
상속 관계를 나타내는 방법

상속 구조

상속 도입 전



상속 도입 후



상속 관계의 클래스

```
public class Person {  
    public void eat() { }  
    public void sleep() { }  
    public void walk() { }  
}  
  
public class Student extends Person {  
    public void study() { }  
}  
  
public class Researcher extends Person {  
    public void research() { }  
}  
  
public class Professor extends Researcher {  
    public void teach() { }  
}
```

서브클래스 슈퍼클래스

서브클래스 슈퍼클래스

서브클래스 슈퍼클래스

extends 키워드를 이용해서
상속 관계를 나타냄

상속 관계에 있는 객체의 생성

- 서브클래스의 객체 생성
 - ✓ 서브클래스의 객체는 슈퍼클래스의 메소드를 사용할 수 있음
 - ✓ 서브클래스의 객체를 생성할 때 슈퍼클래스의 객체가 먼저 생성됨

```
public class Person {  
    public Person() {  
        System.out.println("Person 생성");  
    }  
}  
  
public class Student extends Person {  
    public Student(){  
        System.out.println("Student 생성");  
    }  
}  
  
public class Ex {  
    public static void main(String[] args) {  
        Student student = new Student();  
    }  
}
```

실행결과

Person 생성

Student 생성

슈퍼클래스의 생성자가
먼저 호출되고,

서브클래스의 생성자가
나중에 호출된다.

부모클래스의 생성자 선택

- 서브클래스의 생성자는 부모클래스의 생성자를 super()를 이용해서 호출
- 부모클래스의 디폴트 생성자를 호출하는 경우 super() 생략 가능

```
public class Person {  
    private String name;  
  
    public Person() {  
    }  
  
    public Person(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
}
```

호출

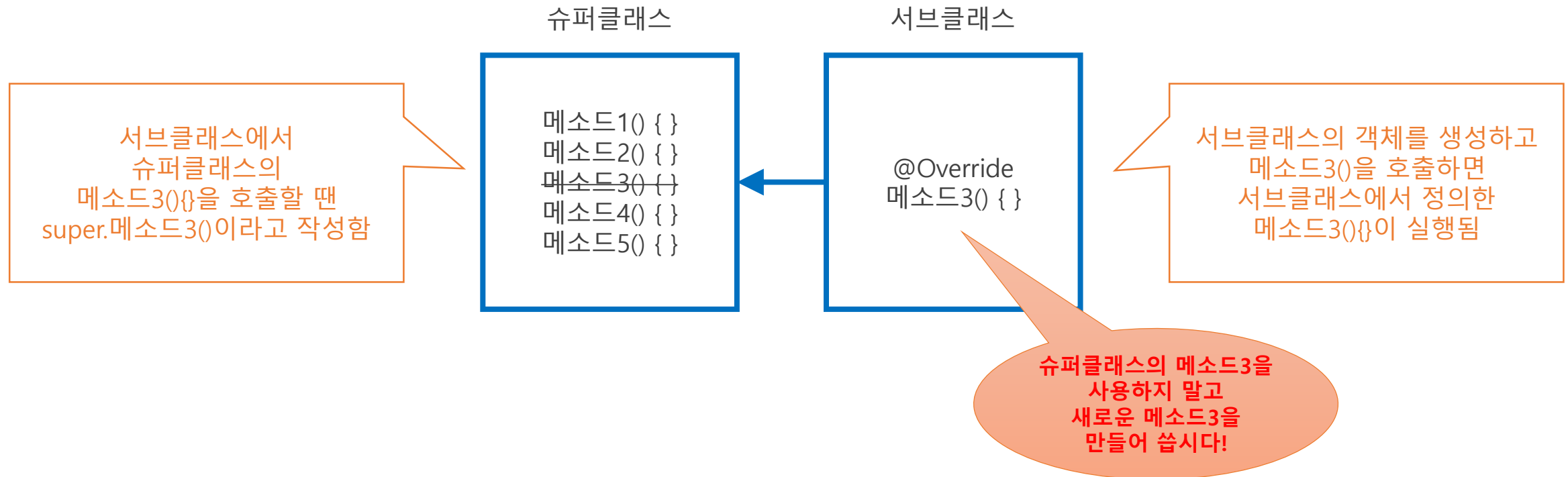
호출

```
public class Student extends Person {  
    private String school;  
  
    public Student() {  
        super();  
    }  
  
    public Student(String name, String school) {  
        super(name);  
        this.school = school;  
    }  
}
```

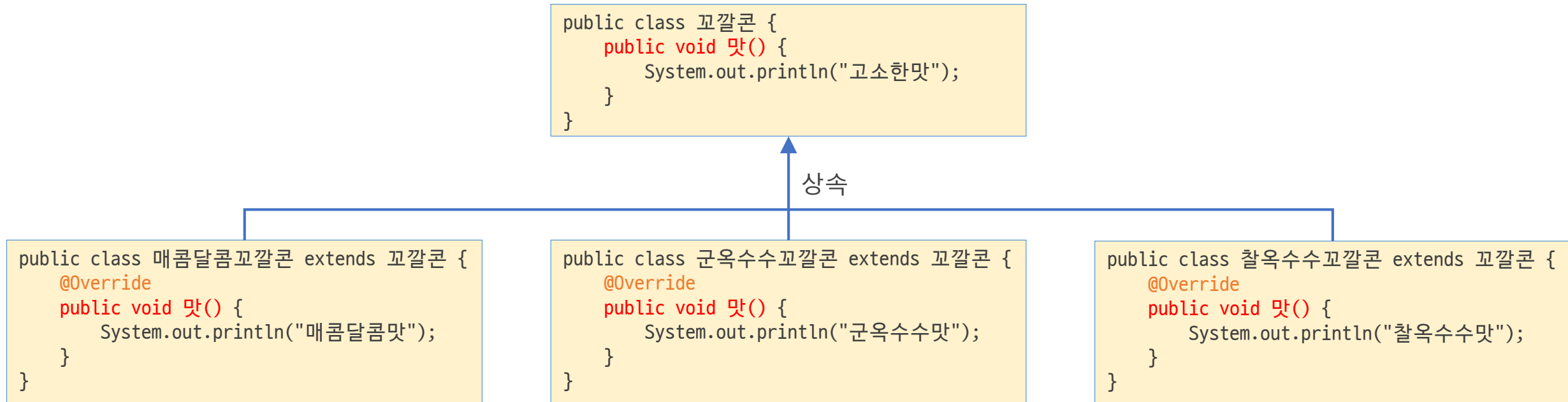
생략 가능

메소드 오버라이딩(Method Overriding)

- 메소드 오버라이딩(Method Overriding)
 - ✓ 메소드 덮어쓰기
 - ✓ 슈퍼클래스의 메소드를 서브클래스에서 재정의하는 것
 - ✓ 슈퍼클래스의 메소드를 서브클래스가 사용하지 못하는 경우 메소드 오버라이딩이 필요함
 - ✓ 반드시 슈퍼클래스의 메소드와 동일한 원형(반환타입, 메소드명, 매개변수)으로 만들어야 함
 - ✓ 오버라이드 된 메소드 앞에는 @Override 애너테이션을 작성해서 오버라이드 된 메소드임을 알림



메소드 오버라이딩이 필요한 경우

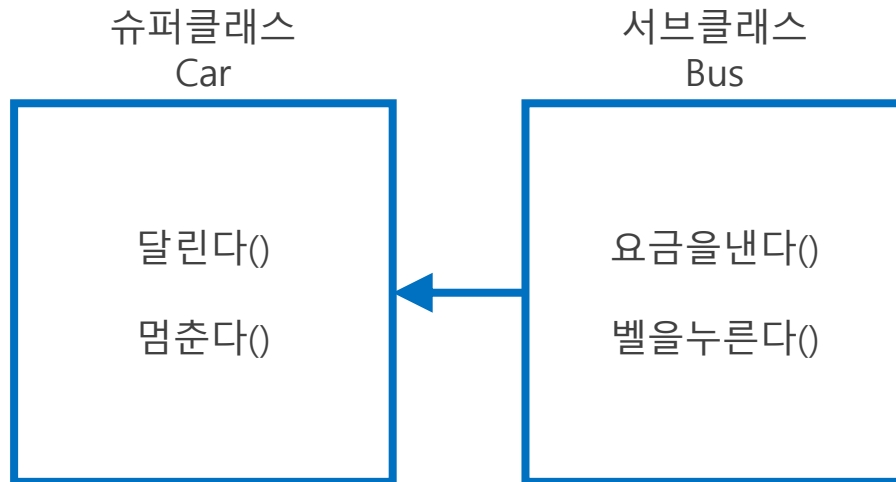


부모클래스 꼬깔콘과 맛이 다르기 때문에

맛() 메소드를 새로 다시 만들어야 함

업캐스팅(Up-Casting)

- 업캐스팅(Up-Casting)
 - ✓ 서브클래스 객체를 슈퍼클래스 타입으로 변환하는 것
 - ✓ 자동으로 타입이 변환되는 promotion 방식으로 처리됨
 - ✓ 업캐스팅된 서브클래스 객체는 슈퍼클래스의 메소드만 호출 가능



서브클래스 객체 `new Bus()`를 슈퍼클래스 `Car` 타입으로 저장하는 업캐스팅이 자동으로 진행

`Car car = new Bus();`

`Car` 타입의 `car` 객체는 `Car` 클래스 내부의 메소드만 호출 가능

`car.달린다();`

`car.멈춘다();`

실제로는 `new Bus()`로 생성한 객체이지만 `Bus` 클래스의 메소드는 호출할 수 없음

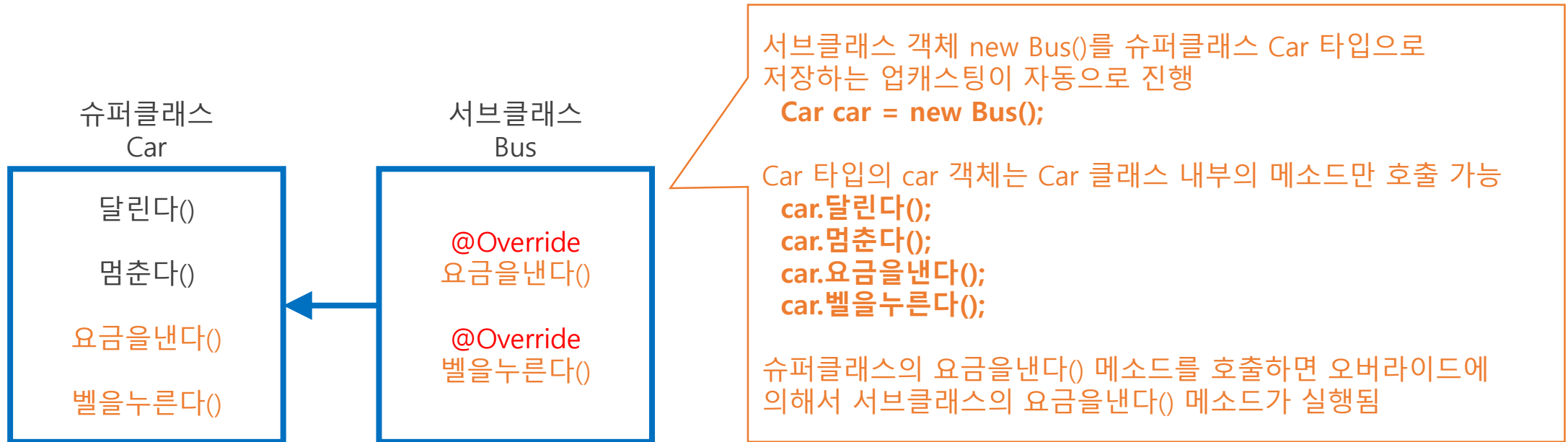
`car.요금을낸다();`

`car.벨을누른다();`

문제발생

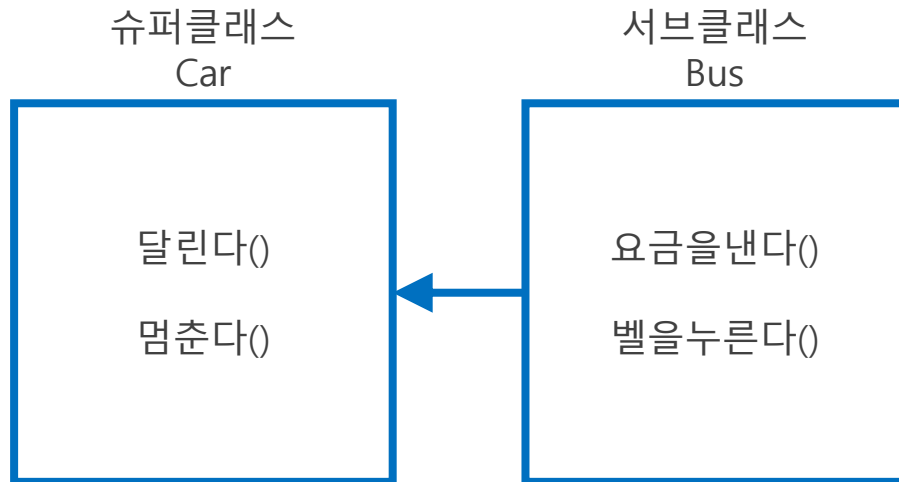
업캐스팅과 메소드 오버라이드

- 업캐스팅된 서브클래스 객체는 슈퍼클래스의 메소드만 호출할 수 있음
- 따라서 슈퍼클래스에 서브클래스의 메소드를 정의해 주고 서브클래스가 오버라이드 하는 방식으로 서브클래스의 메소드를 호출함



다운캐스팅(Down-Casting)

- 다운캐스팅(Down-Casting)
 - ✓ 업캐스팅 된 서브클래스 객체를 다시 서브클래스 타입으로 변환하는 것
 - ✓ 강제로 타입을 변환하는 casting 방식으로 처리해야 함
 - ✓ 업캐스팅의 문제를 해결하기 위한 또 다른 방법임



서브클래스 객체 `new Bus()`를 슈퍼클래스 `Car` 타입으로 저장하는 업캐스팅이 자동으로 진행

```
Car car = new Bus();
```

`Car` 타입의 `car` 객체는 `Car` 클래스 내부의 메소드만 호출 가능

```
car.달린다();
```

```
car.멈춘다();
```

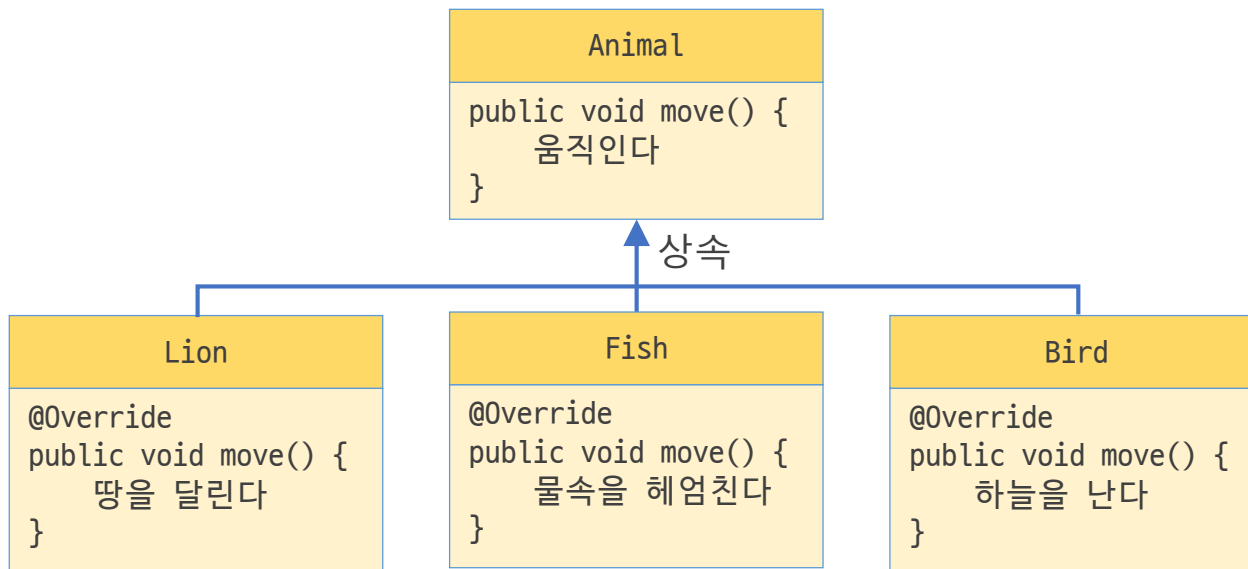
업캐스팅된 `car` 객체를 다시 `Bus` 클래스 타입으로 강제로 캐스팅 하면 `Bus` 클래스의 메소드를 호출할 수 있음

```
((Bus)car).요금을낸다();
```

```
((Bus)car).벨을누른다();
```

다형성(Polymorphism)

- 다형성(Polymorphism)
 - ✓ 객체지향의 중요한 특징
 - ✓ 하나의 메소드가 여러 가지 기능을 수행할 수 있음을 의미함
 - ✓ 하나의 메소드를 호출하는 코드가 전달되는 객체에 따라서 다르게 동작함



`animal.move()` 는 아래와 같이 동작한다.

`print(new Lion())` 호출 - 땅을 달린다
`print(new Fish())` 호출 - 물속을 헤엄친다
`print(new Bird())` 호출 - 하늘을 난다

```
public void print(Animal animal) {
    animal.move();
}
```

추상클래스(Abstract Class)

- 추상메소드(Abstract Method)
 - ✓ 선언되어 있으나 본문이 없는 메소드
 - ✓ 본문이 없기 때문에 중괄호 {}가 없는 형태를 가짐
 - ✓ 메소드 선언 앞에 abstract 키워드를 붙임
- 추상클래스(Abstract Class)
 - ✓ 추상메소드가 하나 이상 포함된 클래스
 - ✓ 클래스 앞에 abstract 키워드를 붙임
 - ✓ 추상클래스를 상속 받는 서브클래스는 반드시 추상메소드를 모두 구현해야 함 (메소드 오버라이드 이용)
 - ✓ 추상클래스는 객체 생성이 불가능한 클래스
 - ✓ 구체적이지 않고 추상적인 단어들은 실제로 추상클래스로 구현될 수 있음

추상적인 단어 (추상클래스)	구체적인 단어 (추상클래스를 상속 받는 서브클래스)
동물	사자, 곰, 호랑이, ...
도형	원, 사각형, 삼각형, ...
음식	피자, 돈까스, 라면, ...

추상클래스(Abstract Class)

추상클래스는 일반메소드를
가질 수 있음

```
public abstract class GameUnit {  
  
    private int energy;  
  
    public void unitState() {  
        System.out.println(energy + "남음");  
    }  
  
    public abstract void attack();  
    public abstract void defense();  
  
}
```

GameUnit들의 공격력(attack)과 방어력(defense)은
서로 다르기 때문에 공통 코드를 넣을 수 없음

이런 경우 본문이 없는 추상메소드로 정의해서
각 GameUnit별로 구현할 수 있도록 처리함

추상클래스 상속

```
public class Tank extends GameUnit {  
    @Override  
    public void attack() {  
        System.out.println("공격력 10");  
    }  
    @Override  
    public void defense() {  
        System.out.println("방어력 100");  
    }  
}
```

```
public class Airplane extends GameUnit {  
    @Override  
    public void attack() {  
        System.out.println("공격력 50");  
    }  
    @Override  
    public void defense() {  
        System.out.println("방어력 500");  
    }  
}
```

추상클래스를 상속 받으면
반드시 모든 추상메소드를
오버라이드 해야 함

인터페이스(Interface)

- 인터페이스(Interface)

- ✓ 클래스가 구현해야 할 메소드를 선언해 둔 자바 파일
- ✓ 작업지시서 역할을 수행
- ✓ 인터페이스 구현은 implements 키워드를 이용
- ✓ 인터페이스를 구현하는 클래스는 반드시 인터페이스의 모든 추상메소드를 오버라이드 해야 함
- ✓ 인터페이스에 작성하는 추상메소드는 abstract 키워드를 생략할 수 있음

- 형식 및 구성

```
public interface 인터페이스명 {  
    상수  
    추상메소드  
    default 메소드  
    private 메소드  
    static 메소드  
}
```

회원관리 인터페이스

```
로그인하기();  
로그아웃하기();  
회원가입하기();  
회원탈퇴하기();  
아이디찾기();  
비밀번호찾기();  
자동로그인();  
...
```

여기 있는 메소드
모양 그대로
내용만 구현하세요!

인터페이스(Interface)

추상메소드의
abstract 생략 가능

```
public interface Shape {  
  
    public default void info() {  
        System.out.println("도형");  
    }  
  
    public double getArea();  
    public void shapeState();  
  
}
```

인터페이스는 일반메소드
대신 default 메소드를
가질 수 있음

인터페이스 구현

```
public class Circle implements Shape {  
    private double radius;  
    @Override  
    public double getArea() {  
        return Math.PI * radius * radius;  
    }  
    @Override  
    public void shapeState() {  
        System.out.println("반지름:" + radius);  
    }  
}
```

```
public class Rect implements Shape {  
    private int width;  
    private int height;  
    @Override  
    public double getArea() {  
        return width * height;  
    }  
    @Override  
    public void shapeState() {  
        System.out.println("너비:" + width);  
        System.out.println("높이:" + height);  
    }  
}
```

Shape 인터페이스를
구현할 때는 반드시
getArea() 메소드와
shapeState() 메소드를
오버라이드 해야 함