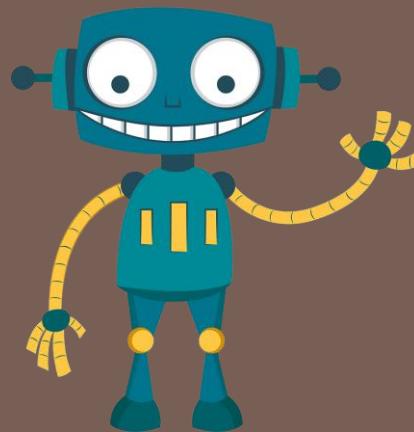
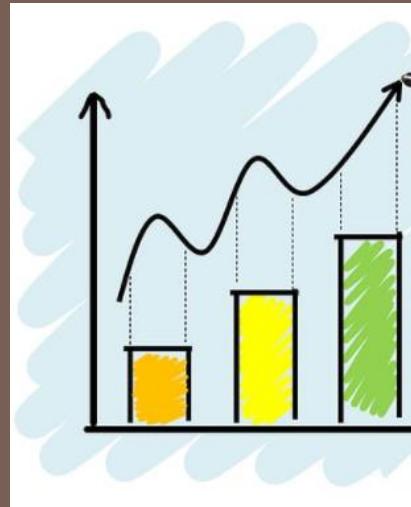


# 파이썬 이스프레스



12장 상속

# 학습 목표

- 부모 클래스를 상속받아서 자식 클래스를 정의할 수 있다
- 부모 클래스의 메소드를 자식 클래스에서 재정의할 수 있다.
- Object 클래스를 이해할 수 있다.
- 메소드 오버라이딩을 이해하고 사용할 수 있다.
- 클래스 간의 관계를 파악할 수 있다.



# 이번 장에서 만드 프로그램

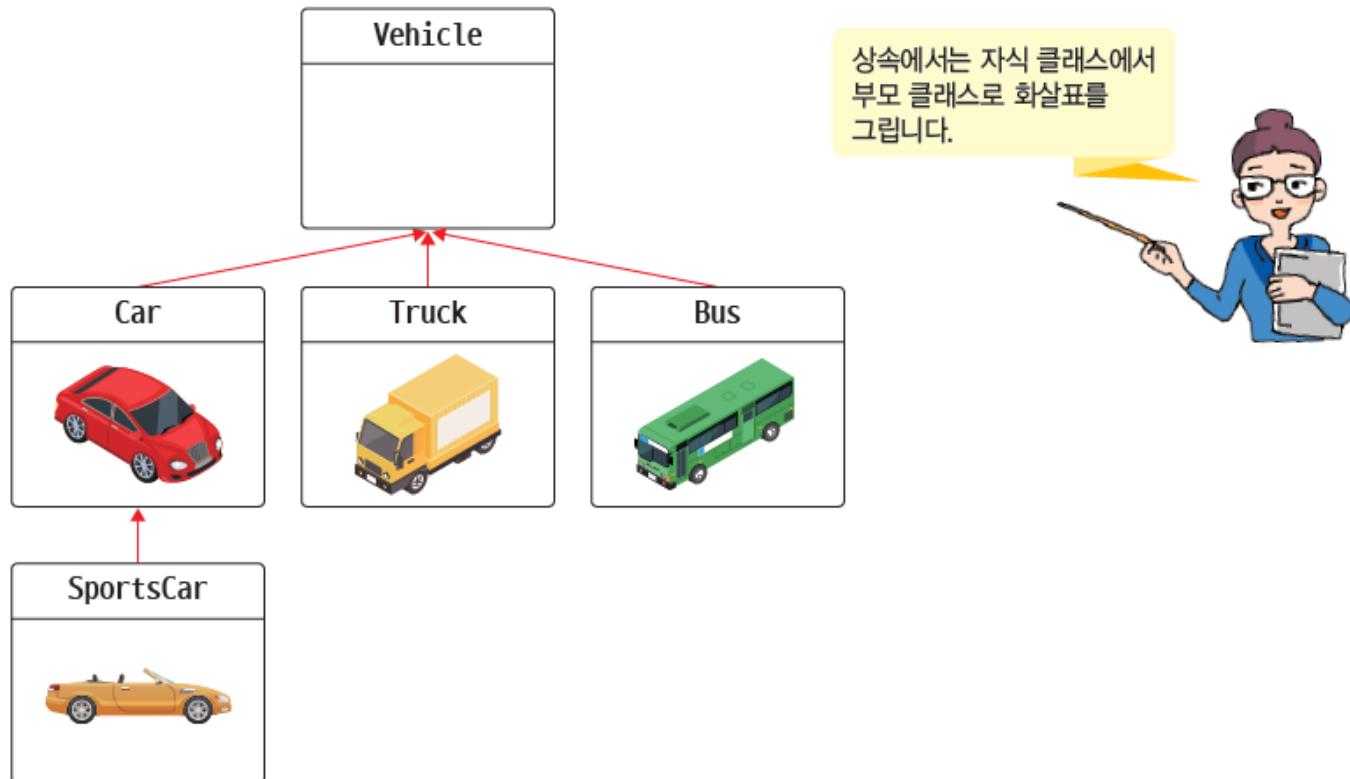
- (1) 상속을 이용하여서 각 클래스에 중복된 정보를 부모 클래스로 모아보자. 구체적인 예로 Car 클래스와 ElectricCar 클래스를 작성해보자.
- (2) 상속을 사용할 때, 자식 클래스와 부모 클래스의 생성자가 호출되는 순서를 살펴보자.
- (3) 부모 클래스의 함수를 오버라이딩(재정의)하여 자식 클래스의 기능을 강력하게 하는 기법을 살펴보자.

# 상속

- 상속(inheritance)은 기존에 존재하는 클래스로부터 코드와 데이터를 이어받고 자신이 필요한 기능을 추가하는 기법이다.



# 상속의 예



# 상속과 is-a 관계

- 객체 지향 프로그래밍에서는 상속이 클래스 간의 “is-a” 관계를 생성하는데 사용된다.
  - 푸들은 강아지이다.
  - 자동차는 차량이다.
  - 꽃은 식물이다.
  - 사각형은 모양이다.

# 상속의 예

부모 클래스	자식 클래스
Animal(동물)	Lion(사자), Dog(개), Cat(고양이)
Bike(자전거)	MountainBike(산악자전거), RoadBike, TandemBike
Vehicle(탈것)	Car(자동차), Bus(버스), Truck(트럭), Boat(보트), Motocycle(오토바이), Bicycle(자전거)
Student(학생)	GraduateStudent(대학원생), UnderGraduate(학부생)
Person(사람)	Student(학생), Employee(직원)
Shape(도형)	Rectangle(사각형), Triangle(삼각형), Circle(원)

# 상속 구현하기

Syntax: 상속 정의

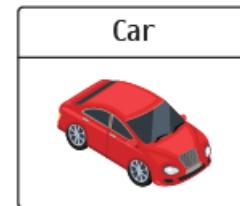
자식 클래스 또는 서브 클래스라고 한다.

Syntax

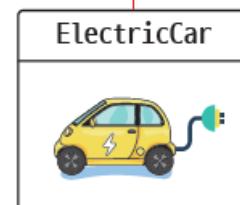
```
class 자식클래스(부모클래스):  
    def 메소드1(self):  
        ...  
    def 메소드2(self):  
        ...
```

부모 클래스 또는 슈퍼 클래스라고 한다.

```
class ElectricCar(Car):  
    def setBatterySize(self, size):  
        ...  
    def getBatterySize(self):  
        ...
```



부모클래스



자식클래스

# 예제

# 일반적인 자동차를 나타내는 클래스이다.

class Car:

```
def __init__(self, make, model, color, price):
    self.make = make                      # 메이커
    self.model = model                     # 모델
    self.color = color                     # 자동차의 색상
    self.price = price                    # 자동차의 가격
```

```
def setMake(self, make):   # 설정자 메소드
    self.make = make
```

```
def getMake(self):          # 접근자 메소드
    return self.make
```

# 차량에 대한 정보를 문자열로 요약하여서 반환한다.

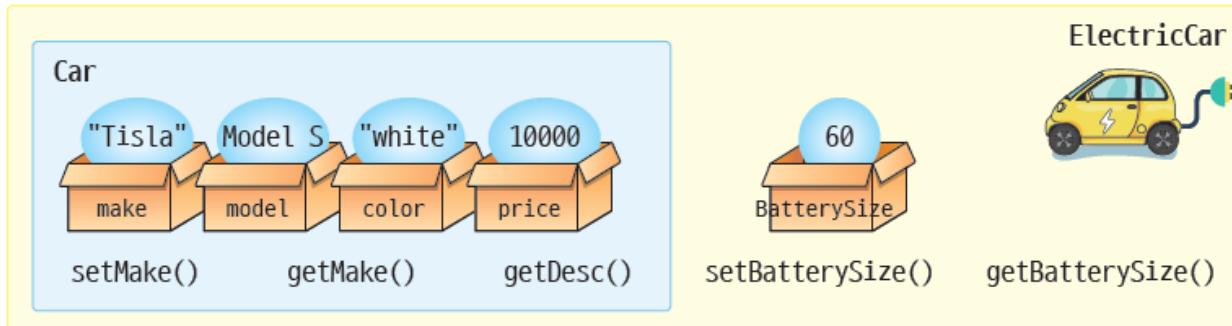
```
def getDesc(self):
    return "차량 = (" + str(self.make) + ", " +
           str(self.model) + ", " +
           str(self.color) + ", " +
           str(self.price) + ")"
```

# 예제

```
class ElectricCar(Car) : # ①
    def __init__(self, make, model, color, price, batterySize):
        super().__init__(make, model, color, price) # ②
        self.batterySize=batterySize # ③

    def setBatterySize(self, batterySize): # 설정자 메소드
        self.batterySize=batterySize

    def getBatterySize(self): # 접근자 메소드
        return self.batterySize
```



# 예제

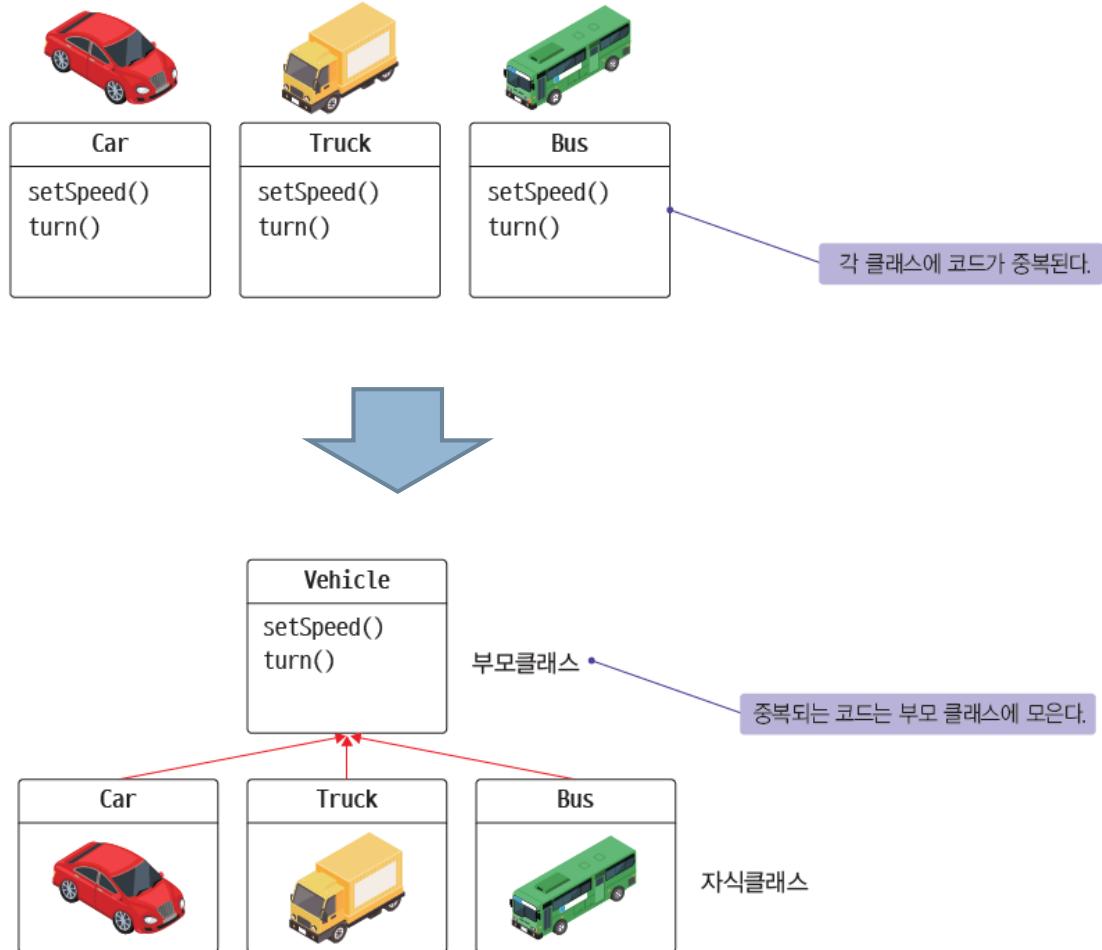
```
def main():                                # main() 함수 정의

    myCar = ElectricCar("Tisla", "Model S", "white", 10000, 0)      #
    myCar.setMake("Tesla")                      # 설정자 메소드 호출
    myCar.setBatterSize(60)                     # 설정자 메소드 호출
    print(myCar.getDesc())        # 전기차 객체를 문자열로 출력

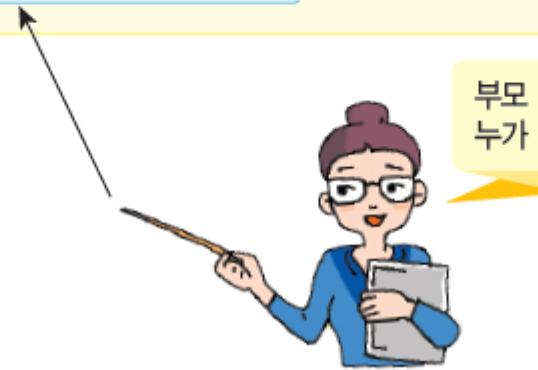
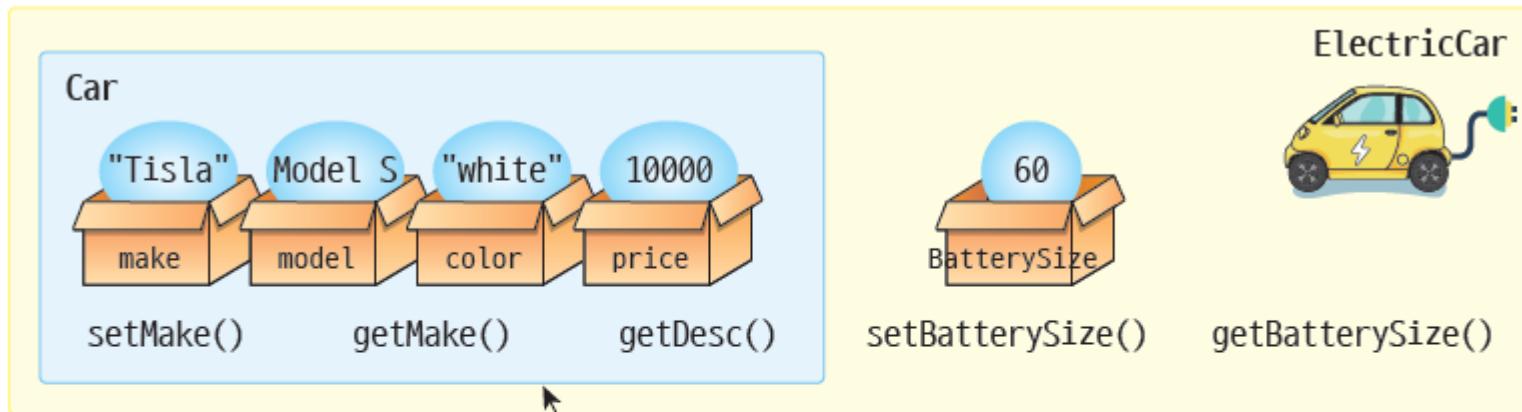
main()
```

çıkt이 =(Tesla,Model S,white,10000)

# 왜 상속을 사용하는가?



# 부모 클래스의 생성자 호출



부모 클래스의 변수는  
누가 초기화 하나요?

# 생성자를 호출하지 않으면 오류

```
class ElectricCar(Car) :  
    def __init__(self, make, model, color, price, batterySize):  
        super().__init__(make, model, color, price)  
        self.batterySize=batterySize
```

# 생성자를 호출하지 않으면 오류

```
lass Animal:  
    def __init__(self, age=0):  
        self.age=age  
  
    def eat(self):  
        print("동물이 먹고 있습니다. ")  
  
# 부모 클래스의 생성자를 호출하지 않았다!  
class Dog(Animal):  
    def __init__(self, age=0, name=""):  
        self.name=name  
  
# 부모 클래스의 생성자가 호출되지 않았아서 age 변수가 생성되지 않았다.  
d = Dog();  
print(d.age)
```

# type() ↗ instanceof() ☰↑

```
...  
x = Animal();  
y = Dog();  
print(type(x))  
print(type(y))
```

```
<class '__main__.Animal'>  
<class '__main__.Dog'>
```

# type() یا isinstance() ؟

```
...  
x = Animal()  
y = Dog()  
print(isinstance(x, Animal), isinstance(y, Animal))
```

True True

# private 멤버 부모 클래스

```
class Parent(object):
    def __init__(self):
        self.__money = 100

class Child(Parent):
    def __init__(self):
        super().__init__()

obj = Child()
print(obj.money) # 오류
```

private 가 되어서 자식 클래스에서 사용할 수 없다.

...

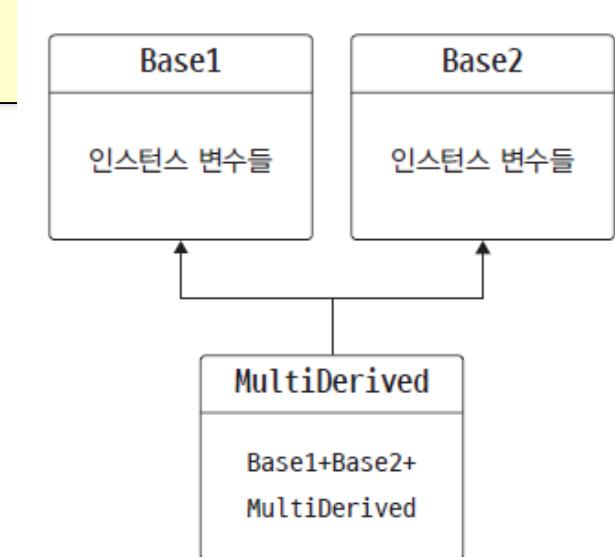
AttributeError: 'Child' object has no attribute 'money'

# 다중 상속

```
class Base1:  
    pass
```

```
class Base2:  
    pass
```

```
class MultiDerived(Base1, Base2):  
    pass
```



## Multiple Inheritance

```
class Person:  
    def __init__(self, name, age):  
        self.name = name  
        self.age = age  
  
    def show(self):  
        print(self.name, self.age)  
  
class Student:  
    def __init__(self, id):  
        self.id = id  
  
    def getId(self):  
        return self.id  
  
class CollegeStudent(Person, Student):  
    def __init__(self, name, age, id):  
        Person.__init__(self, name, age)  
        Student.__init__(self, id)  
  
obj = CollegeStudent('Kim', 22, '100036')  
obj.show()  
print(obj.getId())
```

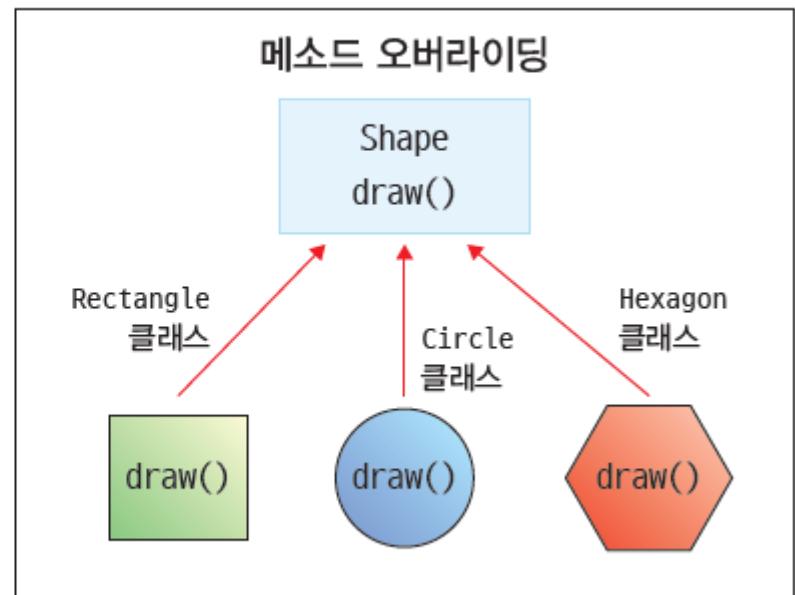
Kim 22  
100036

# 메소드 오버라이딩

- “자식 클래스의 메소드가 부모 클래스의 메소드를 오버라이드(재정의) 한다”고 말한다.



메소드 오버라이딩은 부모 클래스의  
메소드는 자식 클래스가 자신의 필요에  
맞추어서 변경하는 것입니다.



```
import math

class Shape:
    def __init__(self):
        pass

    def draw(self):
        print("draw()가 호출됨")

    def get_area(self):
        print("get_area()가 호출됨")

class Circle(Shape):
    def __init__(self, radius=0):
        super().__init__()
        self.radius = radius

    def draw(self):
        print("원을 그립니다.")

    def get_area(self):
        return math.pi * self.radius ** 2

c = Circle(10)
c.draw()
print("원의 면적:", c.get_area())
```

원을 그립니다.

원의 면적: 314.1592653589793

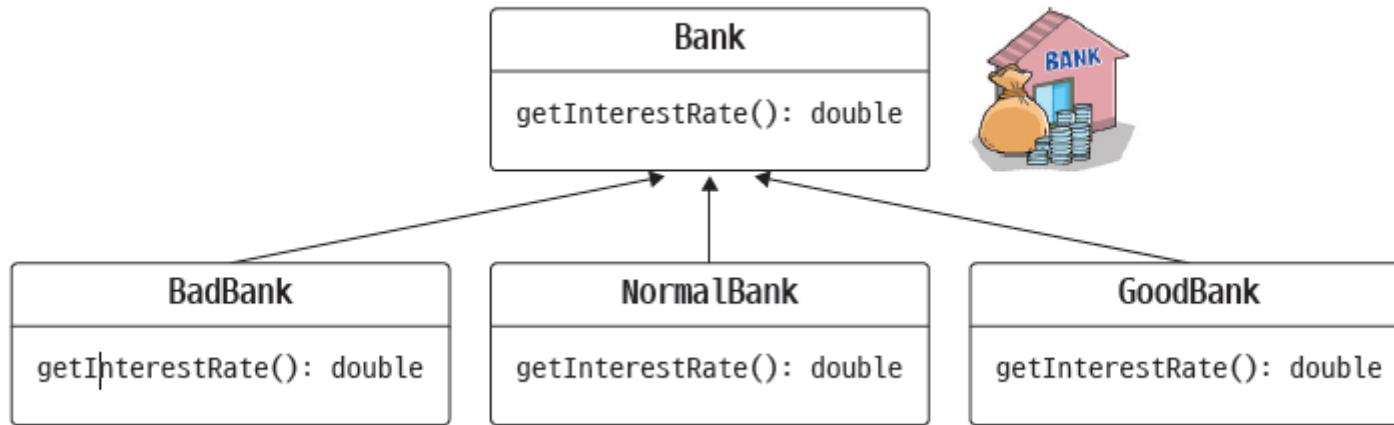
# 예제

```
class Circle(Shape):
    ...
    def draw(self):
        super().draw()          # 부모 클래스의 draw()가 호출된다.
        print("원을 그립니다.")
```

draw() 가 호출됨  
원을 그립니다.

# Lab: Bank 클래스

- 은행에서 대출을 받을 때, 은행마다 대출 이자가 다르다. 이것을 메소드 오버라이딩으로 깔끔하게 해결하여 보자.



BadBank의 이자율: 10.0

NormalBank의 이자율: 5.0

GoodBank의 이자율: 3.0

```
class Bank():
    def getInterestRate(self):
        return 0.0

class BadBank(Bank):
    def getInterestRate(self):
        return 10.0;

class NormalBank(Bank):
    def getInterestRate(self):
        return 5.0;

class GoodBank(Bank):
    def getInterestRate(self):
        return 3.0;

b1 = BadBank()
b2 = NormalBank()
b3 = GoodBank()
print("BadBank의 이자율: " + str(b1.getInterestRate()))
print("NormalBank의 이자율: " + str(b2.getInterestRate()))
print("GoodBank의 이자율: " + str(b3.getInterestRate()))
```

# Lab: 직원과 매니저

- 회사에 직원(Employee)과 매니저(Manager)가 있다. 직원은 월급만 있지만 매니저는 월급외에 보너스가 있다고 하자. Employee 클래스를 상속받아서 Manager 클래스를 작성한다. Employee 클래스의 getSalary()는 Manager 클래스에서 재정의된다.

이름: 김철수, 월급: 2000000; 보너스: 1000000

# Solution

```
class Employee:  
    def __init__(self, name, salary):  
        self.name = name  
        self.salary = salary  
  
    def getSalary(self):  
        return salary  
  
class Manager(Employee):  
    def __init__(self, name, salary, bonus):  
        super().__init__(name, salary)  
        self.bonus = bonus  
  
    def getSalary(self):  
        salary = super().getSalary()  
        return salary + self.bonus  
  
    def __repr__(self):  
        return "이름: "+ self.name+ "; 월급: "+ str(self.salary)+\\  
            "; 보너스: "+str(self.bonus)  
  
kim = Manager("김철수", 2000000, 1000000)  
print(kim)
```

# Lab: 은행 계좌

- BankAccount 클래스는 다음과 같은 인스턴스 변수와 메소드를 가진다.
  - balance -- 잔액(정수형)
  - name -- 소유자의 이름(문자열)
  - name -- 통장 번호(정수형)
  - withdraw() -- 출금 메소드
  - deposit() - 저금 메소드
- BankAccount 클래스를 상속받아서 SavingsAccount 클래스(저축예금)를 작성한다. SavingsAccount 클래스는 추가로 다음과 같은 인스턴스 변수와 메소드를 가진다.
  - interest\_rate – 이자율(실수형)
  - add\_interest() - 호출될 때마다 예금에 이자를 더하는 메소드
- BankAccount 클래스를 상속받아서 CheckingAccount 클래스(당좌예금)를 작성한다. CheckingAccount 클래스는 추가로 다음과 같은 인스턴스 변수와 메소드를 가진다.
  - withdraw\_charge – 수표를 1회 발행할 때 수수료(정수형)
  - withdraw() - 찾을 금액에 수수료를 더해서 출금한다.

# Solution

```
class BankAccount:  
    def __init__(self, name, number, balance):  
  
        self.balance = balance  
        self.name = name  
        self.number = number  
  
    def withdraw(self, amount):  
        self.balance -= amount  
        return self.balance  
  
    def deposit(self, amount):  
        self.balance += amount  
        return self.balance
```

# Solution

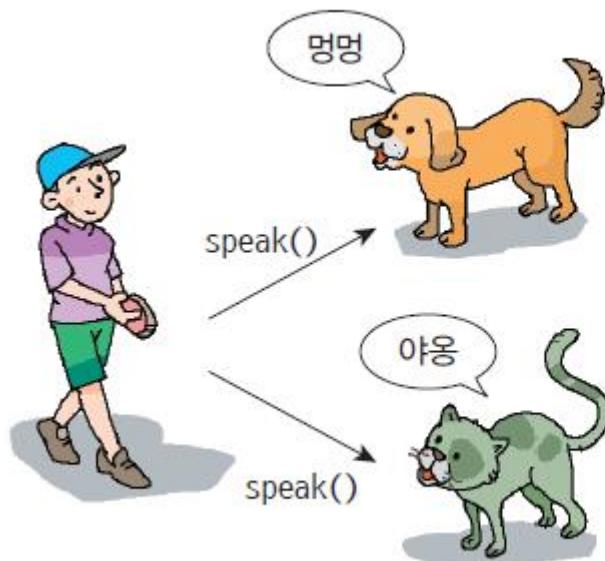
```
class BankAccount:  
    def __init__(self, name, number, balance):  
  
        self.balance = balance  
        self.name = name  
        self.number = number  
  
    def withdraw(self, amount):  
        self.balance -= amount  
        return self.balance  
  
    def deposit(self, amount):  
        self.balance += amount  
        return self.balance
```

# Solution

```
class CheckingAccount(BankAccount) :  
    def __init__(self, name, number, balance):  
        super().__init__(name, number, balance)  
        self.withdraw_charge = 10000      # 수표 발행 수수료  
  
    def withdraw(self, amount):  
        return BankAccount.withdraw(self, amount + self.withdraw_charge)  
  
a1 = SavingsAccount("홍길동", 123456, 10000, 0.05)  
a1.add_interest()  
print("저축예금의 잔액=", a1.balance)  
  
a2 = CheckingAccount("김철수", 123457, 2000000)  
a2.withdraw(100000)  
print("당좌예금의 잔액=", a2.balance)
```

# 다형성

- **다형성(polymorphism)**은 “많은(poly)+모양(morph)”이라는 의미로서 주로 프로그래밍 언어에서 하나의 식별자로 다양한 타입(클래스)을 처리하는 것을 의미한다.



다형성은 동일한 코드로 다양한 타입의 객체를 처리할 수 있는 기법입니다.

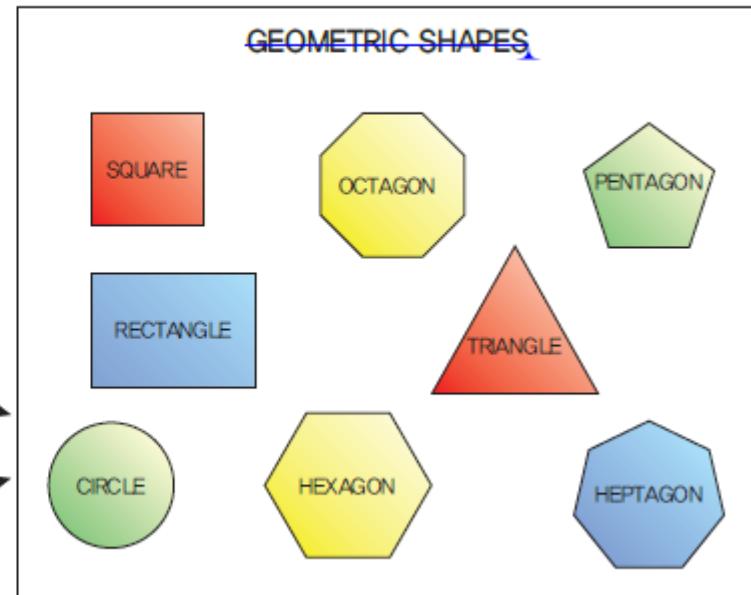


# 다형성의 예



도형의 타입에 상관없이 도형을 그리려면  
무조건 draw()를 호출하고 도형의 면적을  
계산하려면 무조건 getArea()를 호출하면  
됩니다.

draw()  
getArea()



# 상속과 다형성

```
class Shape:  
    def __init__(self, name):  
        self.name = name  
    def getArea(self):  
        raise NotImplementedError("이것은 추상메소드입니다. ")  
  
class Circle(Shape):  
    def __init__(self, name, radius):  
        super().__init__(name)  
        self.radius = radius  
  
    def getArea(self):  
        return 3.141592*self.radius**2  
  
class Rectangle(Shape):  
    def __init__(self, name, width, height):  
        super().__init__(name)  
        self.width = width  
        self.height = height  
  
    def getArea(self):  
        return self.width*self.height
```

# 상속과 다형성

```
shapeList = [ Circle("c1", 10), Rectangle("r1", 10, 10) ]  
for s in shapeList:  
    print(s.getArea())
```

314.1592  
100

# 내장 함수와 다형성

```
mylist = [1, 2, 3]          # 리스트
print("리스트의 길이=", len(mylist))

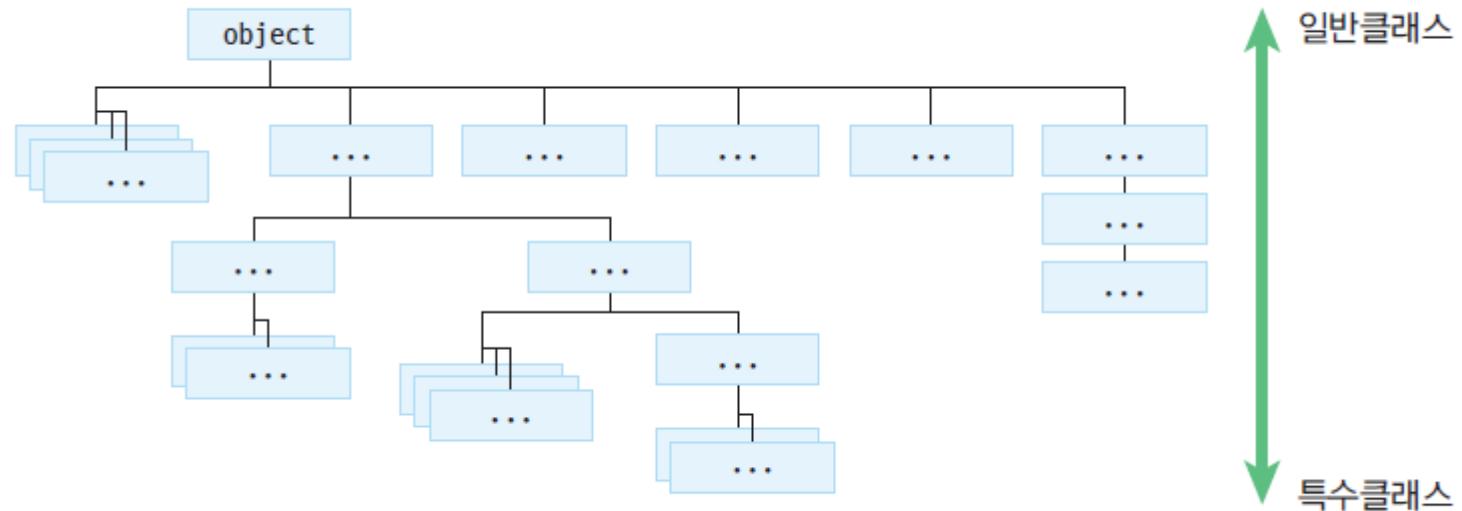
s = "This is a sentense"    # 문자열
print("문자열의 길이=", len(s))

d = {'aaa': 1, 'bbb': 2}      # 딕셔너리
print("딕셔너리의 길이=", len(d))
```

```
리스트의 길이= 3
문자열의 길이= 18
딕셔너리의 길이= 2
```

# object 구조체

- 모든 클래스의 맨 위에는 object 클래스가 있다고 생각하면 된다.



# object 클래스의 메소드

메소드	
<code>__init__( self [,args...] )</code>	생성자 예) <code>obj = className(args)</code>
<code>__del__( self )</code>	소멸자 예) <code>del obj</code>
<code>__repr__( self )</code>	객체 표현 문자열 반환 예) <code>repr(obj)</code>
<code>__str__( self )</code>	문자열 표현 반환 예) <code>str(obj)</code>
<code>__cmp__( self, x )</code>	객체 비교 예) <code>cmp(obj, x)</code>

# \_\_repr\_\_() 메소드

```
class Book:  
    def __init__(self, title, isbn):  
        self.__title = title  
        self.__isbn = isbn  
    def __repr__(self):  
        return "ISBN: "+ self.__isbn+ "; TITLE: "+ self.__title
```

```
book = Book("The Python Tutorial", "0123456")  
print(book)
```

ISBN: 0123456; TITLE: The Python Tutorial

# \_\_str\_\_() 메소드

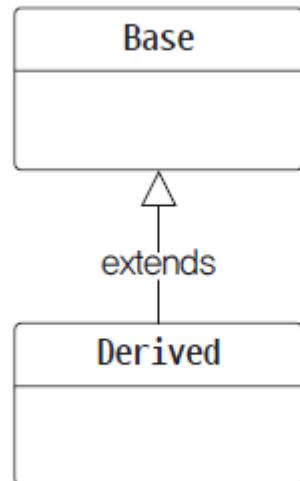
```
class MyTime:  
    def __init__(self, hour, minute, second=0):  
        self.hour = hour  
        self.minute = minute  
        self.second = second  
    def __str__(self):  
        return '%.2d:%.2d:%.2d' % (self.hour, self.minute, self.second)  
  
time = MyTime(10, 25)  
print(time)
```

10:25:00

# 클래스 관계: 상속

## □ is-a 관계: 상속

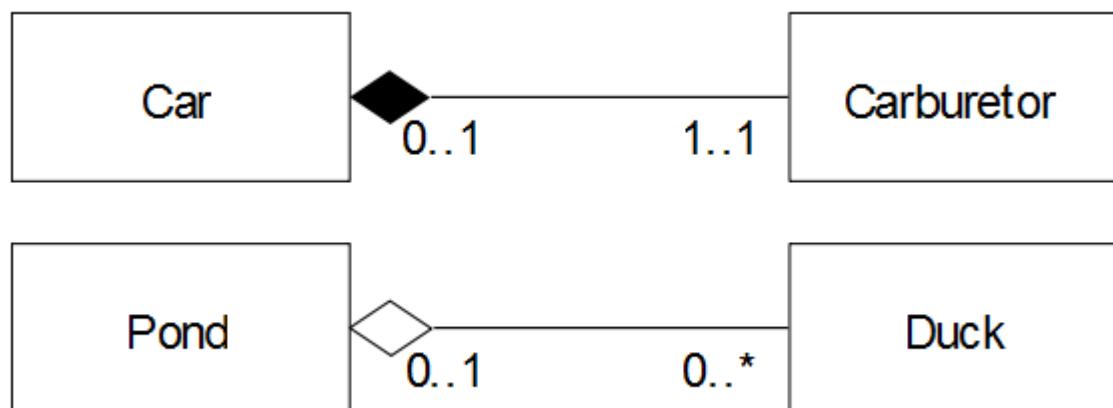
- 승용차는 차량의 일종이다(Car is a Vehicle).
- 강아지는 동물의 일종이다(Dog is an animal).
- 원은 도형의 일종이다(Circle is a shape)



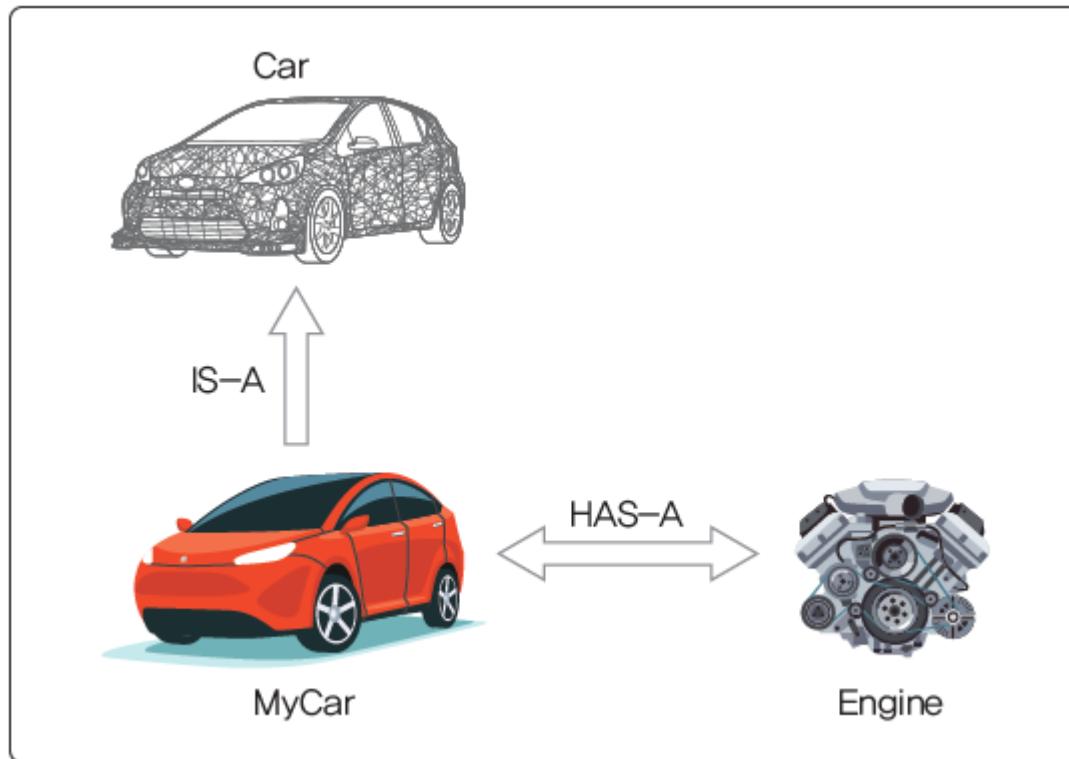
# 클래스 관계: 구성

## □ has-a 관계: 구성

- 도서관은 책을 가지고 있다(Library has a book).
- 거실은 소파를 가지고 있다(Living room has a sofa).



# Is-a vs has-a



# 예

```
class Animal(object):
    pass

class Dog(Animal):
    def __init__(self, name):
        self.name = name

class Person(object):
    def __init__(self, name):
        self.name = name
        self.pet = None

dog1 = Dog("dog1")
person1 = Person("홍길동")
person1.pet = dog1
```

# Lab: Card와 Deck

- 카드를 나타내는 Card 클래스를 작성하고 52개의 Card 객체를 가지고 있는 Deck 클래스를 작성한다. 각 클래스의 `__str__()` 메소드를 구현하여서 덱 안에 들어 있는 카드를 다음과 같이 출력한다.

```
[('클럽 에이스', '클럽 2', '클럽 3', '클럽 4', '클럽 5', '클럽 6', '클럽 7', '클럽 8', '클럽 9', '클럽 10', '클럽 잭', '클럽 퀸', '클럽 킹', '다이아몬드 에이스', '다이아몬드 2', '다이아몬드 3', '다이아몬드 4', '다이아몬드 5', '다이아몬드 6', '다이아몬드 7', '다이아몬드 8', '다이아몬드 9', '다이아몬드 10', '다이아몬드 잭', '다이아몬드 퀸', '다이아몬드 킹', '하트 에이스', '하트 2', '하트 3', '하트 4', '하트 5', '하트 6', '하트 7', '하트 8', '하트 9', '하트 10', '하트 잭', '하트 퀸', '하트 킹', '스페이드 에이스', '스페이드 2', '스페이드 3', '스페이드 4', '스페이드 5', '스페이드 6', '스페이드 7', '스페이드 8', '스페이드 9', '스페이드 10', '스페이드 잭', '스페이드 퀸', '스페이드 킹']
```

# Solution

```
class Card:  
    suitNames = ['클럽', '다이아몬드', '하트', '스페이드']  
    rankNames = [None, '에이스', '2', '3', '4', '5', '6', '7',  
                 '8', '9', '10', '잭', '퀸', '킹']  
  
    def __init__(self, suit, rank):  
        self.suit = suit  
        self.rank = rank  
  
    def __str__(self):  
        return Card.suitNames[self.suit] + " "+\n            Card.rankNames[self.rank]
```

# Solution

```
class Deck:  
    def __init__(self):  
        self.cards = []  
  
        for suit in range(4):  
            for rank in range(1, 14):  
                card = Card(suit, rank)  
                self.cards.append(card)  
    def __str__(self):  
        lst = [str(card) for card in self.cards]  
        return str(lst)  
  
deck = Deck()          # 덱 객체를 생성한다.  
print(deck)           # 덱 객체를 출력한다. __str__()이 호출된다.
```

# Lab: 학생과 강사

- 일반적인 사람을 나타내는 **Person** 클래스를 정의한다. **Person** 클래스를 상속받아서 학생을 나타내는 클래스 **Student**와 선생님을 나타내는 클래스 **Teacher**를 정의한다.

이름=홍길동

주민번호=12345678

수강과목=['자료구조']

평점=0

이름=김철수

주민번호=123456790

강의과목=['Python']

월급=3000000

# Solution

```
class Person:  
    def __init__(self, name, number):  
        self.name = name  
        self.number = number  
  
class Student(Person):  
    UNDERGRADUATE=0  
    POSTGRADUATE = 1  
  
    def __init__(self, name, number, studentType ):  
        super().__init__(name, number)  
        self.studentType = studentType  
        self.gpa=0  
        self.classes = []  
  
    def enrollCourse(self, course):  
        self.classes.append(course)  
  
    def __str__():  
        return "\n이름="+self.name+ "\n주민번호="+self.number+\n"\n수강과목="+ str(self.classes)+ "\n평점="+str(self.gpa)
```

# Solution

```
class Teacher(Person):
    def __init__(self, name, number):
        super().__init__(name, number)
        self.courses = []
        self.salary=3000000

    def assignTeaching(self, course):
        self.courses.append(course)

    def __str__(self):
        return "\n이름="+self.name+ "\n주민번호="+self.number+\
               "\n강의과목="+str(self.courses)+ "\n월급="+str(self.salary)

hong = Student("홍길동", "12345678", Student.UNDERGRADUATE )
hong.enrollCourse("자료구조")
print(hong)

kim = Teacher("김철수", "123456790")
kim.assignTeaching("Python")
print(kim)
```

# Lab: 학생과 강사

- 은행 계좌를 나타내는 클래스 BankAccount 클래스를 정의한다.

저축예금의 잔액 = 10500.0

당좌예금의 잔액 = 1890000

# Solution

```
class BankAccount:  
    def __init__(self, name, number, balance):  
  
        self.balance = balance  
        self.name = name  
        self.number = number  
  
    def withdraw(self, amount):  
        self.balance -= amount  
        return self.balance  
  
    def deposit(self, amount):  
        self.balance += amount  
        return self.balance
```

# Solution

```
class SavingsAccount(BankAccount) :  
    def __init__(self, name, number, balance, interest_rate):  
  
        super().__init__(name, number, balance)  
        self.interest_rate = interest_rate  
  
    def set_interest_rate(self, interest_rate):  
        self.interest_rate = interest_rate  
  
    def get_interest_rate(self):  
        return self.interest_rate  
  
    def add_interest(self):          # 예금에 이자를 더한다.  
        self.balance += self.balance * self.interest_rate
```

# Solution

```
class CheckingAccount(BankAccount) :  
    def __init__(self, name, number, balance):  
        super().__init__(name, number, balance)  
        self.withdraw_charge = 10000      # 수표 발행 수수료  
  
    def withdraw(self, amount):  
        return BankAccount.withdraw(self, amount + self.withdraw_charge)  
  
a1 = SavingsAccount("홍길동", 123456, 10000, 0.05)  
a1.add_interest()  
print("저축예금의 잔액=", a1.balance)  
  
a2 = CheckingAccount("김철수", 123457, 2000000)  
a2.withdraw(100000)  
print("당좌예금의 잔액=", a2.balance)
```

# Lab: Vehicle 와 Car, Truck

- 일반적인 운송수단을 나타내는 Vehicle 클래스를 상속받아서 Car 클래스와 Truck 클래스를 작성해보자.

truck1: 트럭은 운전합니다.

truck2: 트럭은 운전합니다.

car1: 자동차는 운전합니다.

# Solution

```
class Vehicle:  
    def __init__(self, name):  
        self.name = name  
  
    def drive(self):  
        raise NotImplementedError("이것은 추상메소드입니다. ")  
  
    def stop(self):  
        raise NotImplementedError("이것은 추상메소드입니다. ")
```

# Solution

```
class Car(Vehicle):
    def drive(self):
        return '승용자를 운전합니다. '

    def stop(self):
        return '승용자를 정지합니다. '

class Truck(Vehicle):
    def drive(self):
        return '트럭을 운전합니다. '

    def stop(self):
        return '트럭을 정지합니다. '

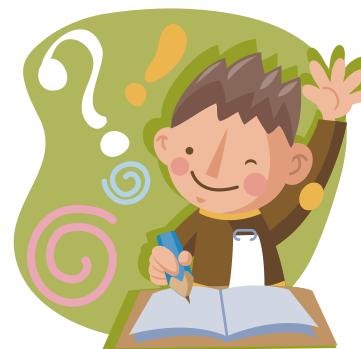
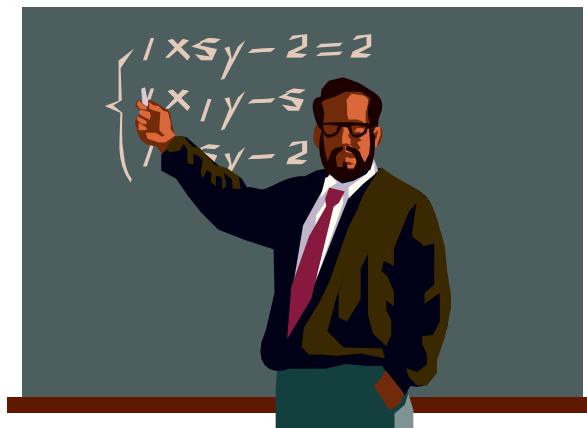
cars = [Truck('truck1'), Truck('truck2'), Car('car1')]

for car in cars:
    print( car.name + ': ' + car.drive())
```

# 핵심 정리

- 상속은 다른 클래스를 재사용하는 탁월한 방법이다. 객체와 객체간의 **is-a** 관계가 성립된다면 상속을 이용하도록 하자.
- 상속을 사용하면 중복된 코드를 줄일 수 있다. 공통적인 코드는 부모 클래스를 작성하여 한 곳으로 모으도록 하자.
- 상속에서는 부모 클래스의 메소드를 자식 클래스가 재정의할 수 있다. 이것을 메소드 오버라이딩이라고 한다.

# Q & A



# map() 함수

- map() 함수는 반복가능한 객체(리스트, 튜플 등)의 각 항목에 주어진 함수를 적용한 후, 결과를 반환한다

```
def square(n):  
    return n*n  
  
mylist = [1, 2, 3, 4, 5]  
result = list(map(square, mylist))  
print(result)
```

[1, 4, 9, 16, 25]

# 이번 장에서 배운 것

- 파이썬에는 어떤 객체에도 적용이 가능한 내장 함수가 있다. `len()`나 `max()`와 같은 함수들을 잘 사용하면 프로그래밍이 쉬워진다.
- 클래스를 정의할 때 `(self)`와 `(self)` 메소드만 정의하면 이터레이터가 된다. 이터레이터는 `for` 루프에서 사용할 수 있다.
- 연산자 오버로딩은 `+`나 `-`와 같은 연산자들을 클래스에 맞추어서 다시 정의하는 것이다. 연산자에 해당되는 메소드(예를 들어서 `__add__(self, other)`)를 클래스 안에서 정의하면 된다.



# Q & A

