クラスのイメージ

クラス …インスタンスの設計図のようなもの。

フィールド …出来上がるモノがどういう特徴(情報や属性)をもっているかを表す。

メソッド …出来上がるモノがどういう仕事(機能)ができるかを表す。

コンストラクタ…設計図をもとにモノを作る機械のようなもの。

フィールドに値を設定(初期化)し、メソッド(機能)を実装して使えるようにする。

Carクラス(設計図)

フィールド:車体色

車種

乗車人数 など

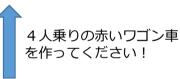
メソッド : 走る

止まる 曲がる

バックする など

Carクラスの コンストラクタ

車体色="赤" 車種="ワゴン" 乗車人数=4





Carクラスのインスタンス

車体情報:車体色は赤

車種はワゴン 乗車人数は4人

搭載機能:走る

止まる 曲がる

バックする など

4 人乗りの 赤いワゴン車が 欲しいなぁ…



実行クラス(デューク君) mainメソッド内

作る時 Car car = new Car("赤色", "ワゴン", 4);

動かす時 car.move(); car.stop(); car.back(); を やったー! 早速ドライブに 行くぞ!



機能(メソッド)を使いたいなら、 インスタンスの格納された変数を使おう。

「クラス型の変数名.メソッド名(引数)」

走る時: car.move(); 止まる時: car.stop(); バックする時: car.back();