クラス

・オブジェクトの「設計図」「雛形」「テンプレート」



オブジェクト

•クラスからつくられる「実体」



※「データ」と「データに対する操作(メソッド)」を ひとまとめにした「部品」「パーツ」

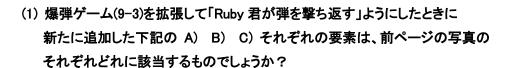
配列

•「データ」や「オブジェクト」の保存用の器



※中に保存されている「データ」や 「オブジェクト」を 1つずつ簡単に扱うことができる

考えてみよう... 💁



F	A)
	class Tama
	~
	end
E	3)
	tama = Tama.new(hero.centerx, hero.centery)
(G)
	tamas = []
	tamas << tama
	tamas.each do tama
	~
	and

ついでの説明... 💁

オブジェクト指向とは、プログラムの中で使われる「データ」と「機能(操作)」を「オブジェクト」という単位でまとめて考えるプログラムの考え方です。

プログラムの中で使われる「データ」と「そのデータを処理する機能(操作)」を ひとまとめにして独立させ、「データを管理する側」と「そのデータを利用する側」 といった立場を明確にわけることで、プログラムの流れを考えやすくしたり、 プログラムを部品として再利用しやすくしたりすることができます。

ある程度以上の複雑さを持ったプログラムを書こうとすると、プログラムの全体を つねに把握するのが困難になってくるため、このような考え方がとても重要になってきます。

- プログラムの変更箇所を局所化できる
- ・現実の世界をそのままに近い形でモデリングしやすい

