

オブジェクト指向

1. 身の回りにあるものをオブジェクト指向で抽象化してみましょう。
自分が興味あるもので構いません。また、抽象化するレベルも問いません。

バラ 役目: バラ
情報: 植物、色、木本性
動作: 咲く、育つ

キク 役目: キク
情報: 植物、色、草本性
動作: 咲く、育つ

ユリ 役目: ユリ
情報: 植物、色、草本性
動作: 咲く、育つ

ウメ 役目: ウメ
情報: 植物、色、木本性
動作: 咲く、育つ

2. 1で作成したオブジェクト群からクラスにできそうなものを考えましょう。
クラスにこういったデータを持たせるかが重要です。

class: 植物 情報:色、生活形

3. 以下の機能を持つクラスを作成してください。
- ・パブリックな2つの変数
 - ・2つの変数に値を設定するパブリックな関数
 - ・2つの変数の中身をechoするパブリックな関数

```
class Plant{  
    public $color ="";  
    public $lifeForm ="";  
    public function setPlant($color, $lifeForm){}  
    public function showColor(){}  
    public function showLifeForm(){}  
}
```

4. 3のクラスを継承し、以下の機能を持つクラスを作成してください。

-2つの変数の中身をクリアするパブリックな関数

```
class Flower extends Plant{  
    public function bloom(){    }  
    public function grow(){    }  
    public function delete($color, $lifeForm){    }  
}
```

```
class Rose extends Plant{  
    public function stab(){    }  
    public function beFragrant(){    }  
    public function delete($color, $lifeForm){    }  
}
```