

身の回りにあるものをオブジェクティブ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。
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。
クラスにどういったデータを持たせるかが重要です。

【抽象化】

◆缶(飲んでいた缶ジュースの空き缶)

役目: 缶(飲み物を提供する目的で利用)
情報: 素材、デザイン、容量、原価、耐熱性、入れる飲み物
動作: 液体を留める、缶蹴りで蹴られる

◆ビル(今いる場所)

役目: ビル(主に人間の活動の拠点として利用)
情報: 素材、デザイン、原価、工期、償却年数、階層数、部屋数、目的
動作: たたずむ、人間の活動拠点になる

◆抽象化(今回の課題、他が似たり寄ったりなので)

役目: 抽象化(人間が事象を捉える際の概念・手法として利用)
情報: 人間の解釈(辞書等の定義)、任意言語での表現(表記や発生)
動作: 人間に利用される(構造を理解する時やかっこつけたい時など)

【クラス化】

◆クラス: 飲料販売用の缶

定義1: 入れる商品
定義2: スペック(素材、容量、原価、耐熱性)
定義3: デザイン

◆インスタンス: 私が飲んでいた飲み物の缶

定義1: RAIZIN DRY (大正製薬)
定義2: アルミ、185ml、一個あたりn円、m〜l度(加温販売不可)
定義3: 白地を基調にオレンジのオブジェクト、全体的にシンプル