

第7章 クラスの定義

【学習内容とねらい】

本章では、クラスの定義やオブジェクトの生成、そして継承機能など、クラスの基本を学習します。前章 6-12 節のコラムで**インスタンス**という用語を説明しましたが、本章では、クラスのインスタンスをオブジェクトという言葉で統一的に表すことにします。

さて、Java 言語は**オブジェクト指向プログラミング**言語であると言われています。そしてオブジェクト指向プログラミングとは、様々なクラス（既存のクラス、および既存のクラスに拡張機能が付加された新たなクラス）を駆使して、プログラムを作成する手法に他なりません。このオブジェクト指向については、プログラミングの技術的な事項に止まらず、その背後にある考え方や概念など学習すべき点は多々あります。しかし、ここではそれらについては深くは立ち入りません。学習内容としては、自分で（独自の）クラスを定義し、それを活用してプログラムを作成することができるようになるための基礎事項のみに絞っています。というのは、“頭でっかち”になるよりも、まずは基礎事項を実地に身につけた方が良いでしょう。とは言え、本章の内容を理解すれば、関連する市販のテキスト等により、より専門的な内容を自学自習で理解できるようになるはずです。そして、それは、より本格的なプログラミングへ歩み出す一歩となるでしょう。その意味で、本章は、Java プログラミング入門の集大成になります。今までの仕上げのつもりで学習に取り組んで下さい。

＜第7章の構成＞

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">7-1 本章の学習を始める前にーこれまでの整理7-2 クラスの定義とオブジェクトの生成7-3 修飾子 <code>private</code> と <code>public</code> について7-4 クラスの継承機能 |
|---|

7-1 本章の学習を始める前に—これまでの整理

クラスあるいはオブジェクトという言葉には、これまで何度も遭遇してきました。少し振り返っておきましょう。まず 1-4 節 (p.27) を読み返して下さい。そこには

Java 言語プログラムはクラスの集まり

という記述があります。実は Java 言語でプログラムを作るということはクラスを定義する（作成する）ことに他なりません。これまで皆は、フレームに関する処理を記述したクラス（のみ）を作成してきた事になります（Frame1.java のことです）。さて、さらに、同じく 1-4 節 (p.27) には、次のようなクラスの定義（の仕方）が与えられていました。

```
class クラス名 {  
    クラスの定義部分  
}
```

次節で、実際に（独自の）クラスを定義してみます。思ったよりも簡単にクラスを定義できる（作れる）事に気がつくでしょう。

続いて 3-1 節のコラム (p.53) を読みましょう。そこでは、オブジェクトについて

プロパティとメソッドを持っているモノ

と説明されていました。これにより、テキストフィールドやボタンなどのコンポーネントが全てオブジェクトであることが分かります。それでは、クラスとオブジェクトの関係はどうなっているのでしょうか・・・？それについては同じく 3-1 節のコラム「クラスとオブジェクトについて」(p.54) を読み返して下さい。そこでの説明から分かるように、クラスは（必要な）プロパティとメソッドを定義した**設計図**です。そしてその設計図に従って作られた**製品**がオブジェクトである、という関係になっています。

Java 言語では、プロパティにあたるものを**フィールド**と呼びます。ですから、Java 言語におけるクラスの定義は、**フィールドとメソッドの定義**ということになります。したがって、上で述べたクラスの定義の仕方をもう少し具体的に書くと、

<Java 言語によるクラスの定義の仕方>

```
class クラス名 {  
    フィールドの定義  
    . . .  
    メソッドの定義  
    . . .  
}
```

という事になります。

さて、それでは以上を念頭に置いて以下の学習に進みましょう。一般的な話はここまでにして、以下は具体的なプログラミングを通じて実践的に理解して行くことにします。

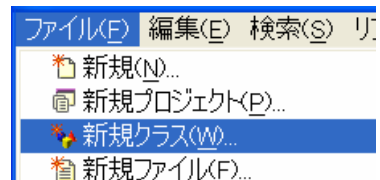
7-2 クラスの定義とオブジェクトの生成

論より証拠、まずは簡単なクラスを定義して（作って）みましょう。簡単な例として、氏名と年齢がフィールド（変数）として定義され、その氏名と年齢を紹介するメッセージを与えるメソッドを有する（名簿）クラスを考えます。

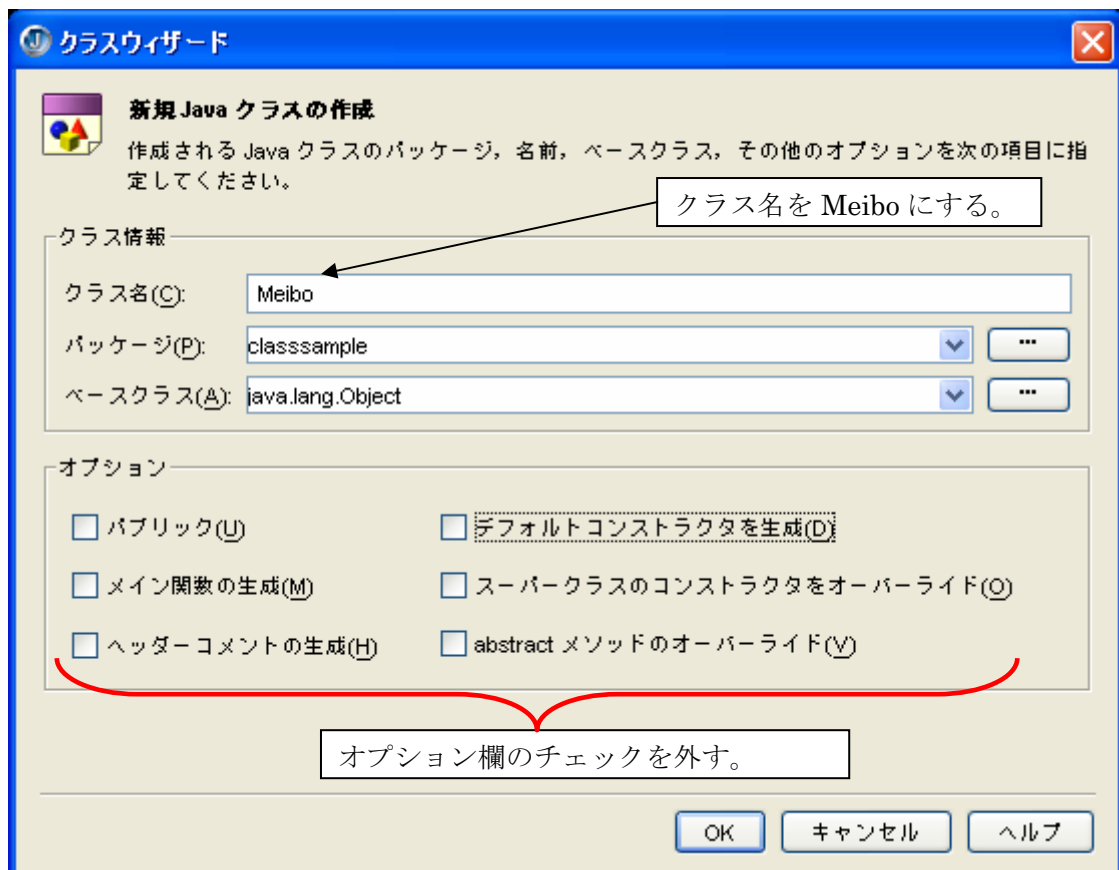
【基礎課題 7-2-1】

まず新規作成でアプリケーションを作ってください。後の説明のため、プロジェクトの名前は ClassSample として下さい。それ以外は、フレームタイトルを「名簿クラス」とする他はデフォルトのままで結構です。ここまでは通常のアプリケーション作成と同様です。

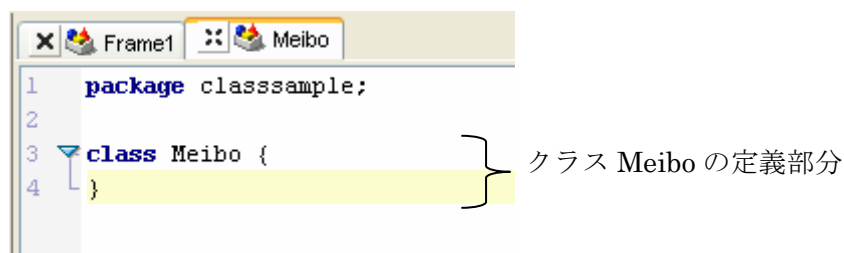
新規アプリケーションを作成したら、次にアプリケーションブラウザのファイルメニューから「新規クラス」を選択して下さい。



すると次のようなクラス設計ウィザードが現れます。ここで、クラス名を **Meibo** としましょう。そしてベースクラスを以下の様に設定します。また、オプション欄のチェックを外しておきます。



設定後 [OK] ボタンをクリックすると、次のように、クラス定義の編集画面 (Meibo.java の編集画面) が現れます。



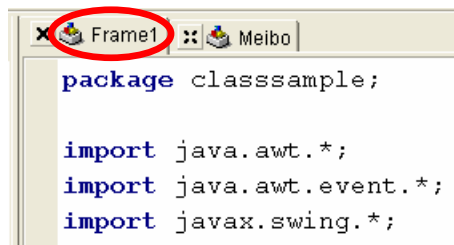
ここで、上の「クラス Meibo の定義部分」を次のように記述して下さい。点線枠部分が新たに記述した部分です。

```
class Meibo {  
    private int Age; //年齢フィールドの宣言  
    private String Name; //氏名フィールドの宣言  
    public Meibo( int Nenrei,String Shimei ) {  
        Age=Nenrei;  
        Name=Shimei;  
    }  
    public String getMessage() {  
        String Message="私は"+Name+"と申します。"+"年齢は"+Age+"歳です。";  
        return Message;  
    }  
}
```

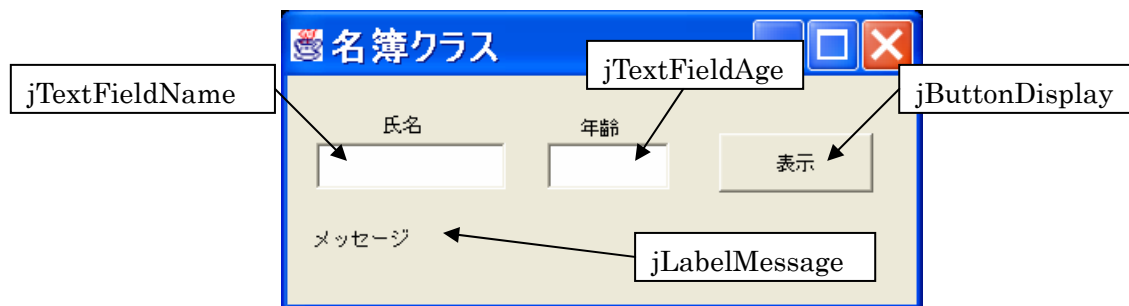
<プログラムの解説>

- ① この Meibo クラスで使用するフィールド、Age (年齢) および Name (氏名) を定義 (宣言) しています。これは、6-12 節で説明したインスタンス変数に他なりません。修飾子 **private** については、7-3 節で説明します。
- ② コンストラクタとは”建設する人”という意味ですが、端的に言うと当該クラスからオブジェクトを生成するときに必ず呼び出される特別なメソッドです。その意味は、以下でオブジェクトの生成を行ったときに明確になります。通常はこのコンストラクタ内でオブジェクトの初期化に必要な処理を行います。ここでは、年齢 (Nenrei) と氏名 (Shimei) に対応する値を引数として受け取り、それをフィールド Age と Name に代入しています。なお、**public** の意味については、上と同じく 7-3 節で説明します。
- ③ メソッドの定義です。この **getMessage()** メソッドは氏名と年齢を紹介するメッセージ文を作成し、それを自身の値 (文字列) として返すものです。これは、6-8 節で学習した「戻り値のあるメソッド」に他なりません。

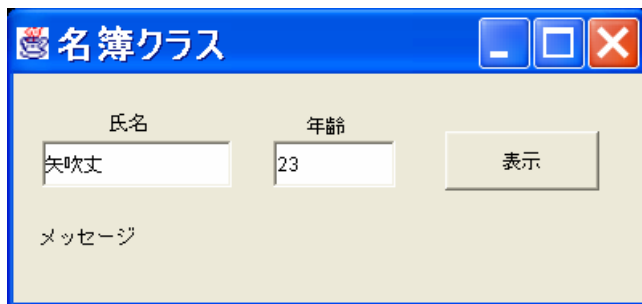
以上で、Meibo クラスの定義は完了しました。ここで、アプリケーションブラウザの Frame1 タブをクリックして Fram1.java に戻って下さい。



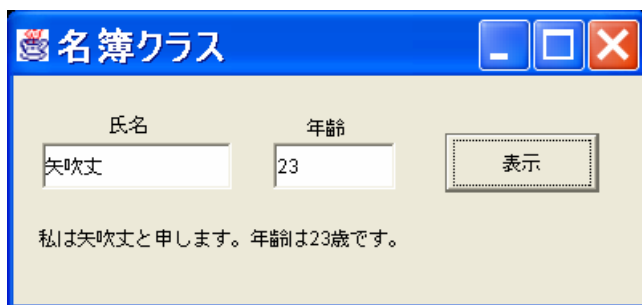
そして次のようなフレームを設計して下さい。



さて、これから作ろうとしているのは、次のようなプログラムです。



氏名欄と年齢欄に適当なデータを入力します。



「表示」ボタンをクリックすると、氏名と年齢を紹介するメッセージが表示されます。

それでは、[表示] ボタンをクリックしたときのイベントハンドラを次のように作成して下さい。

```
void jButtonDisplay_actionPerformed(ActionEvent e) {
    int Age=Integer.parseInt(jTextFieldAge.getText());
    String Name=jTextFieldName.getText();
    Meibo Meibo1=new Meibo(Age,Name); //名簿オブジェクト Meibo1 の生成
    jLabelMessage.setText(Meibo1.getMessage());
}
```

＜プログラムの解説＞

- ① 氏名欄と年齢欄に入力した値をそれぞれ、変数 **Age** および **Name** に代入します。
- ② 上で定義した **Meibo** クラスのオブジェクトを **Meibo1** という名前で生成します。一般に、あるクラスのオブジェクトを生成する際には

クラス名 オブジェクト名 = **new** クラスのコンストラクタ

Meibo	Meibo1	Meibo(Age, Name)
-------	--------	------------------

 ← 上のプログラムの例

と記述します。**new** 演算子の横に来るのが**コンストラクタ**です。このように、クラスからオブジェクトを生成するときには当該クラスのコンストラクタ（メソッド）が呼び出され、そこに記述されている初期化处理（今の場合、年齢(**Age**)と氏名(**Name**)フィールドの値の設定)が行われます。クラスの定義のところで、コンストラクタのことを「オブジェクト生成時に最初に呼び出される特別なメソッド」と説明しましたが、これでその意味が理解できたと思います。

なお、4-12 節で採り上げた配列もこれと同じような宣言文の形をしていました。6-12 節のコラム (p.169) でも述べたように、**Java** 言語では配列もオブジェクトとして扱われるので、宣言の仕方も同じになるのです。

- ③ **Meibo** クラスのオブジェクトである **Meibo1** には、**getMessage()** というメソッドを定義しておきました。そこで、「**Meibo1.getMessage()**」の形で、そのメソッドを呼び出すことができます。このメソッドの値は、氏名と年齢を紹介するメッセージ文でした。このメッセージがラベルに表示されるわけです。

このように、クラスを定義するとそのクラスのメソッドは「オブジェクト名. メソッド」の形で呼び出すことができます。フィールドについても同様です。

なお、上のプログラムの最終行

```
jLabelMessage.setText(Meibo1.getMessage());
```

を記述する際、**Meibo1.**とキー入力した段階で少し待つと、**JBuilder** のコード補完機能により、次のように、**Meibo** クラスに定義されたフィールドとメソッドが表示されます。

classsample.Meibo	
◆ equals (Object)	boolean
◆ getClass ()	Class
◆ getMessage ()	String
◆ hashCode ()	int
◆ notify ()	void
◆ notifyAll ()	void
◆ toString ()	String
◆ wait ()	void
◆ wait (long, int)	void
◆ wait (long)	void

メソッド `getMessage()` がちゃんと現れている事が分かります（それ以外のメソッド等は、ベースクラスとして選択した「`java.lang.Object`」クラスに定義されていたものです）。ところが、同じくクラスの中で定義したはずのフィールド `Age` と `Name` は現れません。それは、二つのフィールド変数を宣言する際に **private** 修飾子を指定したからです。このように、**private** を指定するとそのフィールドやメソッドは他のクラスからは参照できません。なぜこのような事をするのでしょうか。その点について、次節で少し説明しましょう。

7-3 修飾子 private と public について

まず、private や public などの修飾子に関する基本事項を以下に整理しておきます。

- ① private や public とはそのフィールドやメソッドの参照（アクセス）可能範囲を指定します。以後、**アクセス**という言葉を用いて、当該データの閲覧、取得および設定を行うこと、という意味で用います。
- ② private は非公開という意味です。正確に言うと、それが定義されたクラスの外に対しては非公開と言うことです。ですから、private がつけられたフィールドやメソッドは、それを定義した クラス内でのみアクセス可能 となります。
- ③ public は公開という意味です。この場合は 他のクラスからアクセス可能 になります。

それでは、実際に【基礎課題 7-2-1】のプログラムを用いて、private が指定されたフィールドにアクセスできない、ということを確認しておきましょう。

【基礎課題 7-3-1】

【基礎課題 7-2-1】のプログラム（ClassSample）を開いて下さい。そして [表示] ボタンのイベントハンドラに、次のように枠線部を挿入してみてください。

```
void jButtonDisplay_actionPerformed(ActionEvent e) {  
    int Age=Integer.parseInt(jTextFieldAge.getText());  
    String Name=jTextFieldName.getText();  
    Meibo Meibo1=new Meibo(Age,Name); //名簿オブジェクト Meibo1 の生成  
  
    Meibo1.Name="学院太郎";  
  
    jLabelMessage.setText(Meibo1.getMessage());  
}
```

要するに(プログラムとしての意味はないのですが)、強引に Meibo オブジェクトの Name フィールドに値を代入しようと試みるわけです。そして、どのようなエラーメッセージが出るかを確認して以下に記入して下さい。

＜エラーメッセージ＞

エラーメッセージを確認したら、上の枠線部（挿入した部分）を削除して下さい。

次に、Name フィールドの修飾子を `public` に変更してみましょう。Meibo タグをクリックして、Meibo クラスの定義部へ移動して下さい。

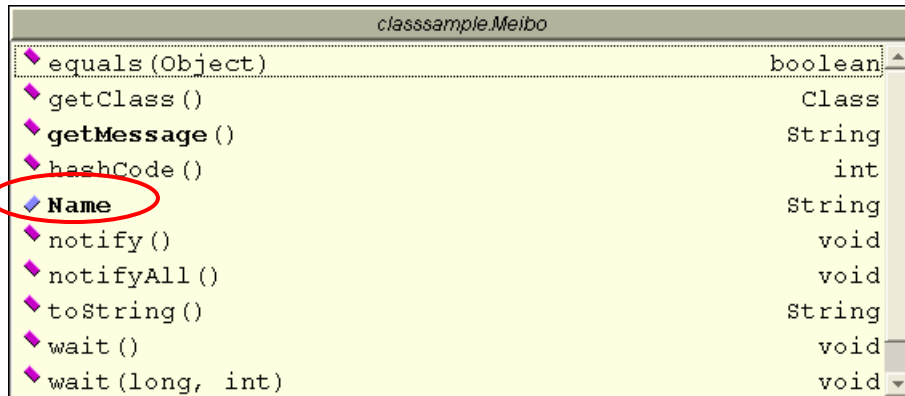
そして、フィールド変数 Name の修飾子を波線部のように `public` に変更してみてください。

```
class Meibo {
    private int Age;
    public String Name;
    public Meibo(int Nenrei, String Shimei) {
        ...
    }
}
```

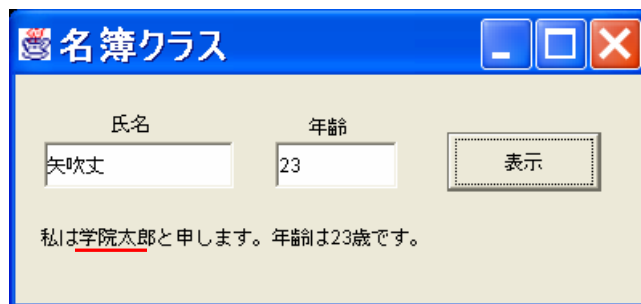
変更後 Frame1 のソースに戻って、再び、前ページで行った通り次の枠線部を記入して下さい。

Meibo1.Name="学院太郎"; ← 再度入力

その際、Meibo1. とキー入力した段階で少し待つと、次のリストが現れ、今度はフィールド変数 Name も表示されている、つまり参照可能であることが確認できるでしょう。したがって、上で生じたエラーは起こらずに、このまま実行できます。このことを確認して下さい。



ただし、今度の場合プログラムを実行すると、例えば次のような実行結果になり、氏名欄に入力した氏名と異なる氏名がメッセージとして表示されることになります。



動作確認後、プログラムを【基礎課題 7-2-1】の状態に戻して下さい（フィールド Name の修飾子を **private** に戻し、Frame1.java に挿入した箇所を削除する）。そして次のコラムを読んで下さい。

コラム なぜフィールドを **private** にするのか？—データの保護

上の例のようなおかしい結果は、オブジェクトのフィールドの値を不用意に書き換えてしまったことから起こったと言えます。「しかし、そのようなミスは起こさないよ！」と思う人もいると思います。しかし、プログラムがより複雑になり、クラスを作った人間とそれを利用する人間が異なるような場合を想定してみてください。上の例で言うと、クラス Meibo.java を作った人と、Frame1.java を作る人が異なる様な場合です。上の例では、クラス Meibo では、コンストラクタのみで氏名と年齢を設定し、それ以後はそれらフィールドの値を変更しないということが（恐らく）想定されています。フィールド変数を **private** にしている限りは、直接アクセスすることができないのですから、変更される心配はありません。しかし、**public** にしてしまうと、どのプログラムつまりクラスからもフィールド変数が見えてしまい、変更する事も可能になります。そのため、クラス Meibo の制作者の意図を理解していない人がフィールドの値を不用意に変更してしまい、その結果プログラムの実行結果が意図通りにならない、という事態を招いてしまうのです。そこで、このようなミスを未然に防ぐために、「フィールドは（公開しなければ著しく不便になるなどの特別な理由がない限りは）**private** にし、不用意なアクセスによるミスを防ぐようにする」という手法がプログラム技術者の間では浸透しています。つまり、データ保護の観点から **private** にしている訳です。

しかし、途中でアクセスできないと困る場合があります。その時には、当該フィールドの値を得る、あるいは値を設定するためのメソッドを（**public** メソッドとして）定義してそのメソッドを経由して当該フィールドの値の取得・更新ができるようにします。ここで、jTextField 欄にある文字を入力する場合には、jTextField.setText("文字列")という setText()メソッドを用いた事を思い出して下さい。実は text プロパティ、つまり text フィールドは **private** になっているので、直接 jTextField.text などのように、値を設定することができません。そこで、**public** で定義された setText()メソッドが用意されていたわけです。

以上より、一般にクラスを定義する際には、

フィールドは **private** で宣言し、メソッドは **public** で宣言する

ということになります。もちろん、他のクラスから直接アクセスする必要がある場合はフィールドを **public** で宣言し、同様に、クラス内部のみで使用し外部で公開する必要のないメソッドは **private** で宣言した方が良いでしょう。

コラム 修飾子を指定しない場合

実はクラス内でフィールドやメソッドを宣言する際、`private`あるいは`public`を指定しなくてもエラーにはなりません。そして省略した場合は、パッケージ内のクラスからアクセス可能、という意味になります。

ここで、パッケージについて、少し説明しておきましょう。実は、JBuilder では、アプリケーションの新規作成を行う場合、自動的に関連するプログラム（クラス）を一つのパッケージ（プロジェクト名と同名）にまとめてくれていたのです。例えば、前節で作ったプログラムの場合、プロジェクトペインは次のようになっています。これは、「classsample」パッケージの中に、「Application1.java」、「Frame1.java」そして「Meibo.java」というプログラム（クラス）が含まれることを意味しています。

この3つのプログラム（クラス）の冒頭部を見て下さい。いずれも、



```
package classsample;
```

と記述されているはずです。これは、当該プログラム（クラス）が「classsample」パッケージに含まれていることを意味しているのです。一般にJava 言語では、関連するクラスを一つのパッケージにまとめておきます。それは、皆が関連するファイルをフォルダにまとめるのと全く同様です。

さて、修飾子の話に戻りましょう。修飾子を省略すると、このパッケージ内のクラスからはアクセス可能になります。しかし、別のパッケージのクラスからは参照できません。一方 `public` にすると、別のパッケージのクラスからもアクセス可能となります。実際に別のパッケージのクラスにアクセスする方法は付録 B に説明しています。

【基礎課題 7-3-2】

修飾子の指定によって、クラスのフィールドやメソッドのアクセス範囲を指定することができます。それらの関係を下表にまとめました。アクセスできる場合は○できない場合は×を記入して表を完成させて下さい。

場所	private	省略	public
同じクラス	○	○	○
パッケージ内の (他の) クラス			
パッケージ外の (他の) クラス			

7-4 クラスの継承機能

クラスには、**継承**という大変便利な機能があります。今、ある既存のクラスと大部分は同じであるものの、そこに新たなフィールドやメソッドを加えたクラスを新規に定義したい、という場面を想定しましょう。このような場合（たとえ、カット&ペーストを利用するにしても）、最初から新たなクラスを定義することは効率が悪い様に思えます。利用可能な部分はそのまま受け継ぎ、変更部分のみを修正するだけで新たなクラスを（効率よく）定義することはできないでしょうか？実はそのような都合の良い処理を実現してくれるのが、**継承機能**なのです。ここでは、【基礎課題 7-2-1】で作成した Meibo クラスを拡張するという場面を想定して、継承機能を使ったクラスの定義の仕方を学習しましょう。

【基礎課題 7-4-1】

【基礎課題 7-2-1】のプログラム（プロジェクト ClassSample）を開いておいて下さい。今、Meibo クラスに学籍番号（No）フィールドを追加して、さらに、その学籍番号もメッセージに加えるように拡張したクラス Gakuseki を定義する事にしましょう。作成するプログラムは次の通りです。



The screenshot shows a Java Swing window titled '名簿クラス' (Class Sample). It has three text input fields labeled '氏名' (Name), '年齢' (Age), and '学籍番号' (Student ID). The '学籍番号' field is highlighted by a callout box labeled 'jTextFieldNo'. There is a '表示' (Show) button to the right of the fields. Below the fields is a 'メッセージ' (Message) area.

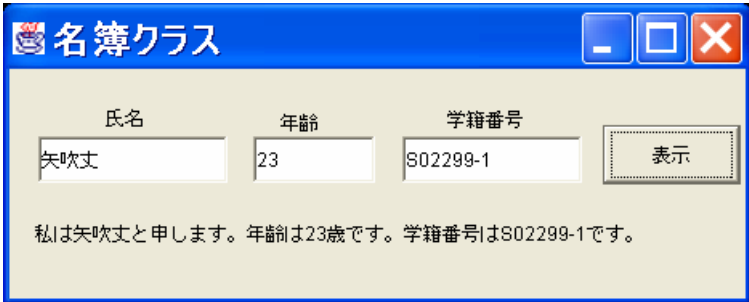
プログラムの起動画面は次の通りです。

【基礎課題 7-2-1】のプログラムに次のように学籍番号欄を追加します。



The screenshot shows the same window with data entered: '氏名' is '矢吹丈', '年齢' is '23', and '学籍番号' is 'S02299-1'. The '表示' button is highlighted.

プログラム起動後、氏名、年齢そして学籍番号欄に適当なデータを入力します。



The screenshot shows the same window with the '表示' button clicked. The 'メッセージ' area now displays: '私は矢吹丈と申します。年齢は23歳です。学籍番号はS02299-1です。'

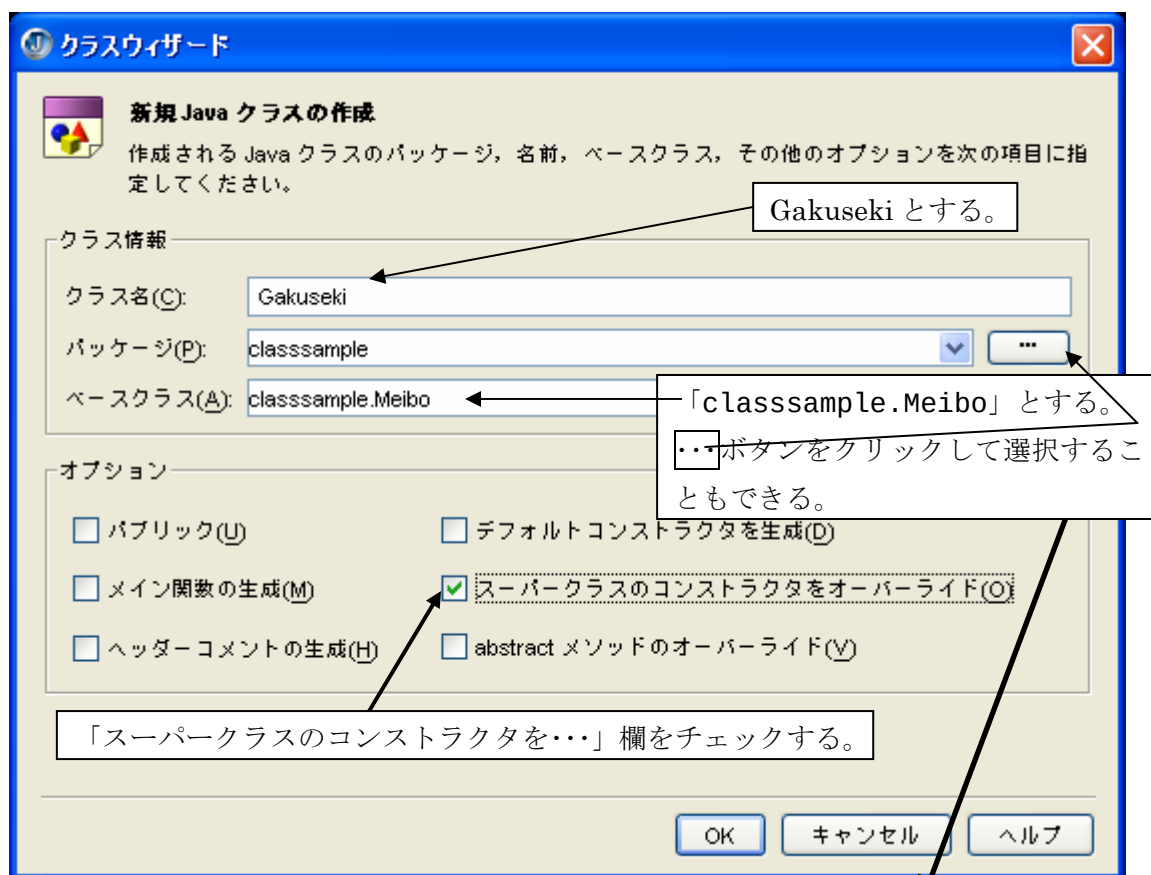
入力後、[表示] ボタンをクリックすると、氏名と年齢に加えて学籍番号もメッセージとして表示されます。

この処理を、Meibo クラスを拡張した Gakuseki クラスを定義し、それを用いることで実現してみることしましょう。Gakuseki クラスの拡張点は以下の通りです。

- ① フィールドに No (学籍番号) が加わる。
- ② メッセージを求めるメソッド `getMessage()` の処理内容に学籍番号表示部分を追加する。

逆に上の2点以外は、Meibo クラスのままでよい、つまり継承すれば良いわけです。

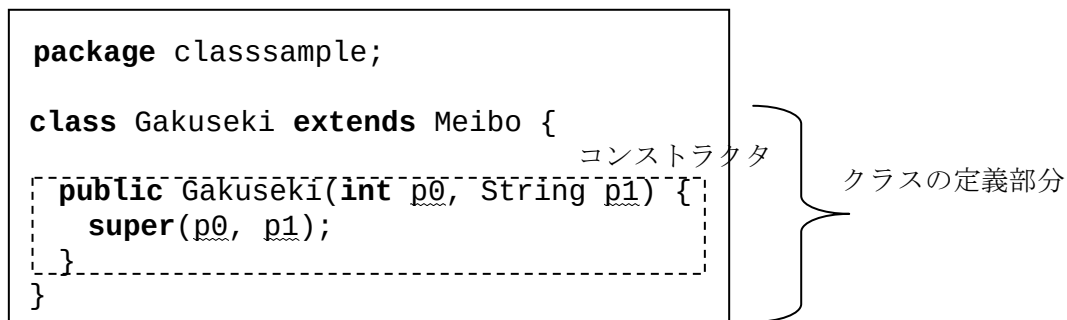
それでは、クラス Gakuseki を定義しましょう。要領は、7-2 節で行ったクラスの定義の仕方と同様です。【基礎課題 7-2-1】のプログラム (ClassSample) が開いた状態で、[ファイル] → [新規クラス] を選択して下さい。すると、(以前同様) クラス設計ウィザードが現れます。ここで、次のようにクラス名とベースクラスを入力します。



... ボタンをクリックすると、次のようにクラスのリストが表示されます。そこで、「参照」タグを選択して classsample を見つけて下さい。その中身を展開すると、Meibo クラスを選択することができます。



ベースクラスとは、継承元となるクラスのことです。今の場合、Meibo クラスを基に拡張するので、Meibo クラスを指定します。その際、パッケージ名を先頭につけて「パッケージ名. クラス名」と指定する必要があります。入力後 [OK] ボタンをクリックすると、Gakuseki クラスのファイル定義画面（Gakuseki.java の編集画面）が現れます。



クラスの定義部分を以下のように記述して下さい。上で自動生成されたコンストラクタの引数（波線部）を下のように（先ほどと同じ変数名に）変更している点に注意して下さい。

```
class Gakuseki extends Meibo {
    private String No;
    public Gakuseki(int Nenrei, String Shimei, String Bangou) {
        super(Nenrei, Shimei);
        No=Bangou;
    }
    public String getMessage() {
        String Message=super.getMessage();
        Message=Message+"学籍番号は"+No+"です。";
        return Message;
    }
}
```

①
②
コンストラクタ
③
④
⑤
⑥
⑦

<プログラムの解説>

① **extends** は拡張するという意味です。一般に

```
class クラス A extends クラス B {
    . . .
}
```

の形で、クラスAはクラスBを**継承して**定義される、という意味になります。この命令によって、クラスBの性質は全てクラスAに引き継がれます。

なお、継承元のクラスBのことを**スーパークラス**、継承された結果のクラスAを**サブクラス**と言います。

② 新たに必要になった、(学籍番号に対応する) フィールド変数 No を宣言します。

③ ③～⑤は Gakuseki クラスの**コンストラクタ**です。今の場合、(学籍番号の分だけ) 引数

が一つ増えました。

- ④ **super** という変数名は、継承元のクラス（スーパークラス）を指します。つまり、ここでは **Meibo** クラスを指します。したがって、**super(Nenrei, Shimei)** は **Meibo(Nenrei, Shimei)** を意味します。つまり **Meibo** クラスのコンストラクタが呼び出されているわけです。これにより、氏名と年齢のフィールド変数への値の設定は完了します。
- ⑤ ④で氏名と年齢の設定は終わったので、新たに加わった学籍番号の値をフィールド変数Noに代入します。こうして、メソッド**getMessage()**は（**Meibo**クラスのそれから）新たに定義し直されました。これをメソッドの**オーバーライド**（書き換え）^{＊）}と呼びます。
- ⑥ ④で説明した通り、**super.getMessage()**は **Meibo.getMessage()**を意味します。したがって、この文で、氏名と年齢を表示するメッセージが得られます。
- ⑦ 新たに加わった学籍番号のメッセージを追加（連結）します。

＊） **Gakuseki** クラスを新規作成する際、p.185 で示した様にクラスウィザードで「スーパークラスのコンストラクタをオーバーライド」欄をチェックしました。これはスーパークラスである **Meibo** クラスのコンストラクタをオーバーライドする必要があるためです。この欄をチェックしておく、スーパークラスのコンストラクタが自動生成されるので、書き直し（オーバーライド）を行う際に便利です。

以上で、**Name**（氏名）と**Age**（年齢）に加えて**No**（学籍番号）をフィールドとして持ち、それら3つを紹介するメッセージを与える**getMessage()**メソッドを有する、新たなクラス**Gakuseki**が定義できました。氏名と年齢に関する処理は、**Meibo**クラスから継承されているので、明示的に記述していません（記述する必要がありません）。新たに加わった部分のみを記述すれば良いのです。これが継承機能のメリットです。

さて、**Frame1.java** に戻って下さい。ここで、まずフレームに学籍番号欄のテキストフィールド（**jTextFieldNo**）を追加して下さい。その後、[表示] ボタンのイベントハンドラを以下の通り修正して下さい。枠線部を追加し、波線部の通りに修正すれば良いのです。

```
void jButtonDisplay_actionPerformed(ActionEvent e) {
    int Age=Integer.parseInt(jTextFieldAge.getText());
    String Name=jTextFieldName.getText();

    String No=jTextFieldNo.getText();

    Gakuseki Gakuseki1=new Gakuseki(Age,Name,No);
    jLabelMessage.setText(Gakuseki1.getMessage());
}
```

学籍番号用の変数を追加し、クラスを Meibo から Gakuseki に変更しただけですので、説明の必要はないでしょう。作成後は実行して動作を確認して下さい。

以上のように、基本的なクラスから継承によってその性質を引き継ぎ、さらに何らかの機能を付加して新たなクラスを定義する、という形で、単純なものからより複雑なものへクラスを発展させて行くことが可能です。このように既存のクラスの再利用を効率よく行うための機能が継承機能なのです。

コラム Object クラスについて

ここで、鋭い人は、【基礎課題 7-2-1】で Meibo クラスを作成した際に、ベースクラスとして指定した Object クラスは実は Meibo クラスのスーパークラスではないか、と気づいたと思います。実は、

```
class Meibo {  
  
}
```

を厳密に記述すると

```
class Meibo extends Object {  
  
}
```

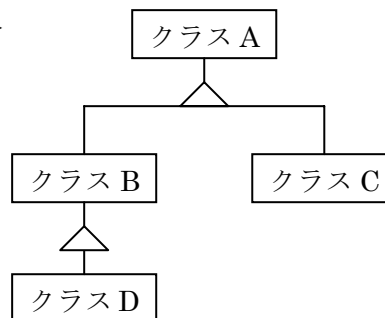
ということになります。つまり、Meibo クラスは一から作ったクラスのように見えたが実は Object クラスを継承してできたクラスだったのです。このように Java 言語では全てのクラスのルーツとなる Object クラスを用意しておき、そこからの継承によって様々なクラスを定義（作成）しています。その意味で（ユーザが定義する）全てのクラスは継承によって作られることになります。

【基礎課題 7-4-2】

クラスの継承について以下の問 1、問 2 に答えて下さい。

今、「クラス A を継承してクラス B とクラス C を作り、さらにクラス B を継承してクラス D を定義した」という関係が成り立っている場合、これらクラスの継承関係を OMT (Object Modeling Technique) という記法を用いて次のような図で表せます。この図を**クラスの継承図**と呼びます。

<クラスの継承図>



問1 以下の①～④は上の継承関係を説明した文です。下線部に「スーパークラス」あるいは「サブクラス」のいずれかを記入して文を完成させて下さい。

① クラスAはクラスBの_____である。

② クラスCはクラスAの_____である。

③ クラスBはクラスDの_____である。

④ クラスBはクラスAの_____である。

問2 継承について説明している以下の文で正しいものに○、正しくないものに×をつけて下さい。

① サブクラスはスーパークラスの性質（機能）を受け継いでいる。

② スーパークラスはサブクラスの性質（機能）を全て持っている。

③ 一般に、サブクラスとは、スーパークラスの複製を意味する。

④ 一般にサブクラスになるほど、性質（機能）が付加されて行く。

※ スーパークラスのスーパー（super-）の意味は”上方に位置する”という意味です。一方、サブクラスのサブ（sub-）は”下方に位置する”という意味です。つまり、前ページのクラス継承図で結ばれた2つのクラスの内、上方に位置するものがスーパークラスで、下方に位置するものがサブクラスであるという訳です。要するに単なる上下関係を指しているに過ぎません。スーパークラスを、「サブクラスよりも優れたクラス」と解釈して混乱する人がいますが、誤解のないようにして下さい。

【応用課題 7-4-A】

継承の練習をしてみましょう。【基礎課題 7-4-1】では、Meibo クラスを継承し、それに学籍番号に関する処理を付加した Gakuseki クラスを定義しました。そこで、さらに適当な項目をメッセージに加えるようにしましょう（男女別や学年など何でも結構です）。この拡張を、Gakuseki クラスからの継承によって新たなクラスを定義しそれを用いることで行って下さい（Gakuseki クラスに当該フィールドを付加し、その内容もメッセージに加えるよう getMessage() メソッドを修正します）。

プログラムの作成は、これまで用いてきた ClassSample プロジェクトを用い、それにクラス定義を加える形で行って下さい。