



Grundlagen der Informatik und Programmierung 2

Vererbung

Methoden überschreiben

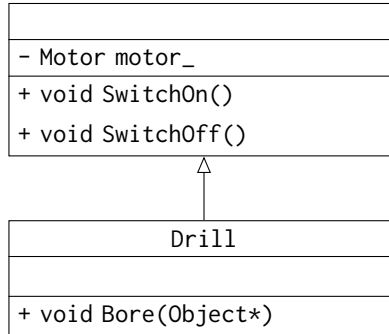
Prof. Dr. Tom Vierjahn

Visual Computing (<https://vc.w-hs.de>)
Fachbereich Wirtschaft und Informationstechnik
Campus Bocholt

Sommersemester 2020



- ▶ Abgeleitete Klassen können zusätzliche, spezialisierte Methoden hinzufügen.

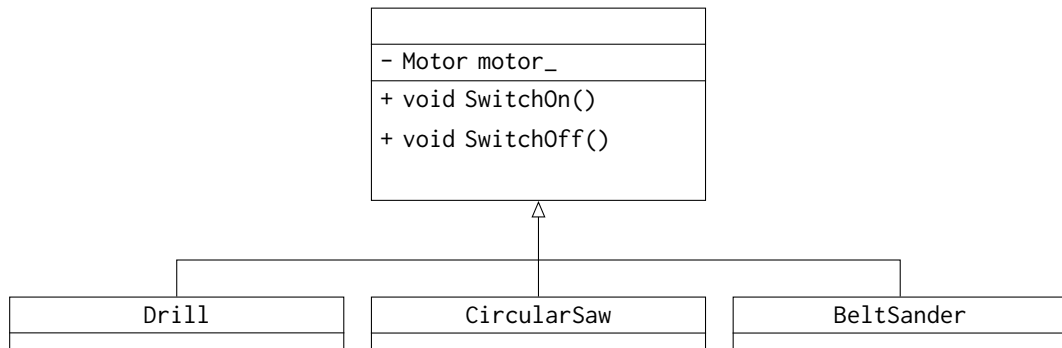


- ▶ Abgeleitete Klassen können zusätzliche, spezialisierte Methoden hinzufügen.

```
class PowerTool {  
    public:  
        void SwitchOn() { ... }  
        void SwitchOff() { ... }  
  
    private:  
        Motor motor_;  
};  
  
class Drill : public PowerTool {  
    public:  
        void Bore(Object*) { ... }  
};
```

```
Object o;  
  
Drill d;  
d.SwitchOn();  
d.Bore(&o);  
d.SwitchOff();  
  
PowerTool p;  
p.SwitchOn();  
p.Bore(&o);  
p.SwitchOff();
```

- ▶ Abgeleitete Klassen können Methoden mit spezialisierter Implementierung überschreiben.



- ▶ Abgeleitete Klassen können Methoden mit spezialisierter Implementierung überschreiben.

Klasse Person:

```
class Person {  
    public:  
        // Person constructor here  
  
    std::string ToString() const;  
  
    protected:  
        // now protected -- ex-private -- members here  
};
```

- ▶ Abgeleitete Klassen können Methoden mit spezialisierter Implementierung überschreiben.

Klasse Student:

```
class Student : public Person {  
    public:  
        // Student constructor here  
  
    std::string ToString() const;  
  
    protected:  
        // now protected -- ex-private -- members here  
};
```

- ▶ Abgeleitete Klassen können Methoden mit spezialisierter Implementierung überschreiben.

Klasse StudentInProgram:

```
class StudentInProgram : public Student {  
    public:  
        // StudentInProgram constructor here  
  
    std::string ToString() const;  
  
    protected:  
        // now protected -- ex-private -- members here  
};
```

Implementierung in Person:

```
std::string Person::ToString() const {  
    std::stringstream out;  
    out << last_name_ << ", " << first_name_;  
    return out.str();  
}
```

Anwendung:

```
Person john{"John", "Doe"};  
std::cout << john.ToString() << std::endl;
```

Ausgabe:

Implementierung in Student:

```
std::string Student::ToString() const {  
    std::stringstream out;  
    out << last_name_ << ", " << first_name_ << " (" << id_ << ')';  
    return out.str();  
}
```

Anwendung:

```
Student jrandom{"J. Random", "Student", 199100003};  
std::cout << jrandom.ToString() << std::endl;
```

Ausgabe:

Implementierung in StudentInProgram:

```
std::string StudentInProgram::ToString() const {  
    std::stringstream out;  
    out << last_name_ << ", " << first_name_ << " (" << id_ << ')';  
    out << ": " << program_ << " (" << regulations_ << ')';  
    return out.str();  
}
```

Anwendung:

```
StudentInProgram jane{"Jane", "Appleseed", 199100001, "I.S", "2018"};  
std::cout << jane.ToString() << std::endl;
```

Ausgabe:

Implementierung in Person:

```
std::string Person::ToString() const {  
    std::stringstream out;  
    out << last_name_ << ", " << first_name_;  
    return out.str();  
}
```

Anwendung:

```
Person john{"John", "Doe"};  
std::cout << john.ToString() << std::endl;
```

Ausgabe:

Implementierung in Student:

```
std::string Student::ToString() const {  
    std::stringstream out;  
    out << Person::ToString() << " (" << id_ << ')';  
    return out.str();  
}
```

Anwendung:

```
Student jrandom{"J. Random", "Student", 199100003};  
std::cout << jrandom.ToString() << std::endl;
```

Ausgabe:

Implementierung in StudentInProgram:

```
std::string StudentInProgram::ToString() const {  
    std::stringstream out;  
    out << Student::ToString() << ": " << program_ << " (" << regulations_  
        << ')';  
    return out.str();  
}
```

Anwendung:

```
StudentInProgram jane{"Jane", "Appleseed", 199100001, "I.S", "2018"};  
std::cout << jane.ToString() << std::endl;
```

Ausgabe:

Klassen:

```
class A {  
    public:  
        int Sum(int a, int b) { return a + b; }  
        int Sum(int a, int b, int c) { return a + b + c; }  
};  
  
class B : public A {  
    public:  
        float Sum(float a, float b) { return a + b; }  
};
```

Anwendung:

```
A a;  
std::cout << a.Sum(1, 2) << std::endl;  
std::cout << a.Sum(1, 2, 3) << std::endl;
```

Klassen:

```
class A {  
    public:  
        int Sum(int a, int b) { return a + b; }  
        int Sum(int a, int b, int c) { return a + b + c; }  
};  
  
class B : public A {  
    public:  
        float Sum(float a, float b) { return a + b; }  
};
```

Anwendung:

```
B b;  
std::cout << b.Sum(1.0, 2.0) << std::endl;  
std::cout << b.Sum(1, 2, 3) << std::endl;
```

Klassen:

```
class A {  
    public:  
        int Sum(int a, int b) { return a + b; }  
        int Sum(int a, int b, int c) { return a + b + c; }  
};  
  
class B : public A {  
    public:  
        float Sum(float a, float b) { return a + b; }  
};
```

Abhilfe:

```
B b;  
std::cout << b.Sum(1.0, 2.0) << std::endl;  
std::cout << b.A::Sum(1, 2, 3) << std::endl;
```

Klassen:

```
class A {  
    public:  
        int Sum(int a, int b) { return a + b; }  
        int Sum(int a, int b, int c) { return a + b + c; }  
};  
  
class B : public A {  
    public:  
        float Sum(float a, float b) { return a + b; }  
        using A::Sum;  
};
```

Anwendung:

```
B b;  
std::cout << b.Sum(1.0, 2.0) << std::endl;
```

Klassen:

```
class A {  
    public:  
        int Sum(int a, int b) { return a + b; }  
        int Sum(int a, int b, int c) { return a + b + c; }  
};  
  
class B : public A {  
    public:  
        float Sum(float a, float b) { return a + b; }  
        using A::Sum;  
};
```

Abhilfe:

```
B b;  
std::cout << b.Sum(1.0f, 2.0f) << std::endl;
```

- ▶ neue Methoden in abgeleiteter Klasse
- ▶ Methoden überschreiben
- ▶ Basisklassen-Methoden aufrufen
- ▶ Verdecken von Namen

Prof. Dr. Tom Vierjahn

► E-Mail: tom.vierjahn@w-hs.de

Visual Computing

► Web: <https://vc.w-hs.de>

► YouTube: Visual Computing WH

► Twitter: @VisComputingWH

Westfälische Hochschule

Fachbereich Wirtschaft und Informationstechnik

Campus Bocholt



Veröffentlicht unter der Creative-Commons-Lizenz

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)