

JavaScript 入門 テキスト課題 最終補足 継承

クラスの継承をすることができます。継承元のクラスを親クラス（またはスーパークラス）、継承したクラスを子クラスといいます。継承をすると継承元クラスのメソッド（コンストラクタ含む）やフィールドを使用することができます。

保存時ファイル名 : [texta-extends-sample-1.html](#) 、 [texta-extends-1.html](#) 等

<サンプルプログラム>

```
class Cat {
  constructor( name) {
    this.name = name;
  }
  naku(){
    alert("ニャー");
  }
}

class BakeNeko extends Cat{
  ikaku(){
    alert("俺は化け猫" + this.name + "だ");
  }
}

//オブジェクト生成
let cat = new BakeNeko("タマ");
cat.naku();
cat.ikaku();
```

Cat を継承して BakeNeko を定義

Cat のフィールド : name を使用

親クラスのコンストラクタを使用

親クラスのメソッド : naku を使用

<練習問題>

練習 1

車クラス (Car) を作成して下さい。

以下のようなメソッド「`printCarHayasa`」を定義して下さい。

処理概要: 「Car は時速 100km まで出ます」を画面表示する。

引数: 無し 戻り値: 無し

車クラスを継承し、早い車クラス (HayaiCar) を作成して下さい。

以下のようなメソッド「`printHayaiCarHayasa`」を定義して下さい。

処理概要: `printCarHayasa` を呼び出し、その後、「HayaiCar は、ターボ機能を使うとプラス 50km!」を画面表示する。

引数: 無し 戻り値: 無し

HayaiCar クラスのオブジェクトを生成し `printHayaiCarHayasa` を実行して下さい。

結果例: Car は時速 100km まで出ます

HayaiCar は、ターボ機能を使うとプラス 50km !

練習 2

食事クラス (Syokuji) を作成して下さい。

以下のようなメソッド「`printSyokuji`」を定義して下さい。

処理概要: 「今日の食事は、卵かけごはん」を画面表示する。

引数: 無し 戻り値: 無し

食事クラスを継承し、良い食事クラス (YoiSyokuji) を作成して下さい。

以下のようなメソッド「`printYoiSyokuji`」を定義して下さい。

処理概要 `printSyokuji` を呼び出し、その後、「おかずは、ステーキ」を画面表示する。

引数: 無し 戻り値: 無し

YoiSyokuji クラスのオブジェクトを生成し、`printYoiSyokuji` を実行して下さい。

結果例: 今日の食事は、卵かけごはん

おかずは、ステーキ