情報処理技法
(Javaプログラミング)2

第7回
継承

人間科学科コミュニケーション専攻

白銀 純子

第7回の内容

- 継承
- オーバーライド
- ポリモーフィズム

前回の出席課題の回答

- アルゴリズムの良し悪しに関して、下記の文章の(ア)～(オ)を埋めなさい。

アルゴリズムの速さは、コンピュータで実行したときの秒・分単位の時間的な速さではなく、(ア)で表現される。(ア)は、アルゴリズムを実行する際の基本処理の回数である。アルゴリズムで扱うデータの個数を「N」として、N^2やN^3などの計算を必要とするアルゴリズムを(イ)アルゴリズム、N!や2^Nなどの計算を必要とするアルゴリズムを(ウ)アルゴリズムと呼ぶ。

速いアルゴリズムとわかりやすいアルゴリズムの関係は以下の通りである。

- 速いアルゴリズムは(エ)アルゴリズムである。
- (オ)アルゴリズムは遅いアルゴリズムである。

解答例:

(ア) 計算量
(イ) 多項式時間
(ウ) 指数時間
(エ) わかりにくい
(オ) わかりやすい

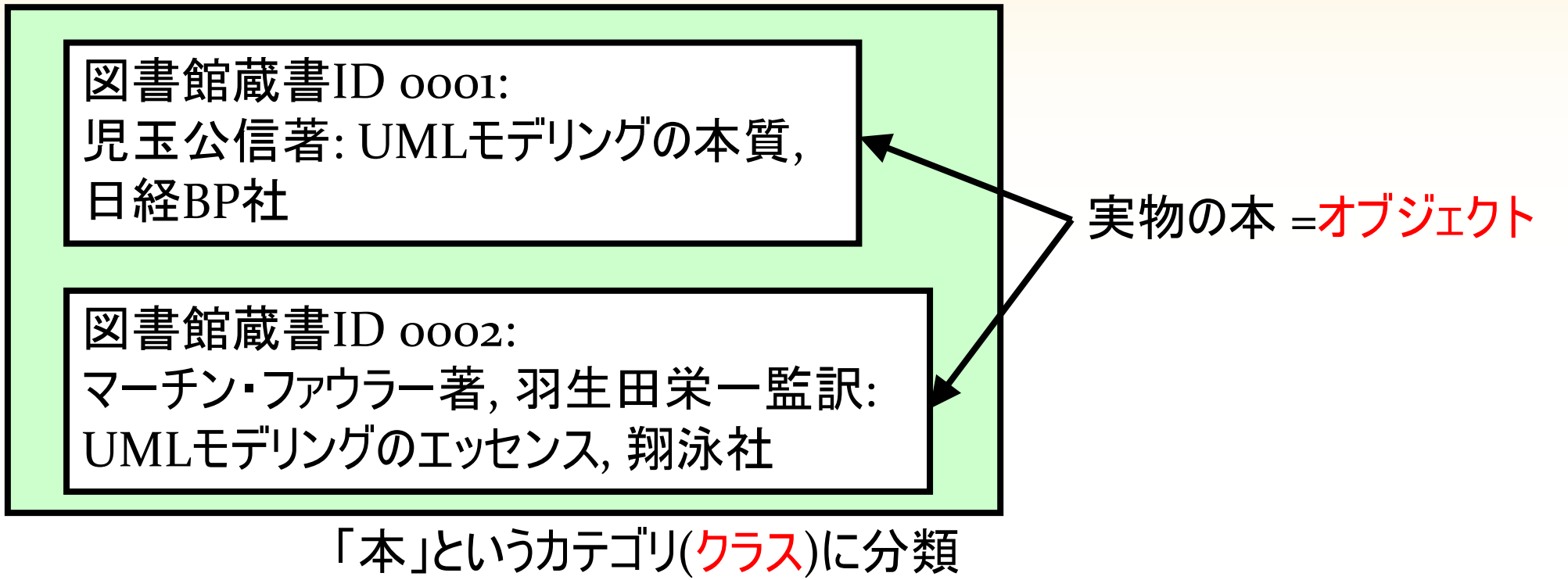
前回の復習

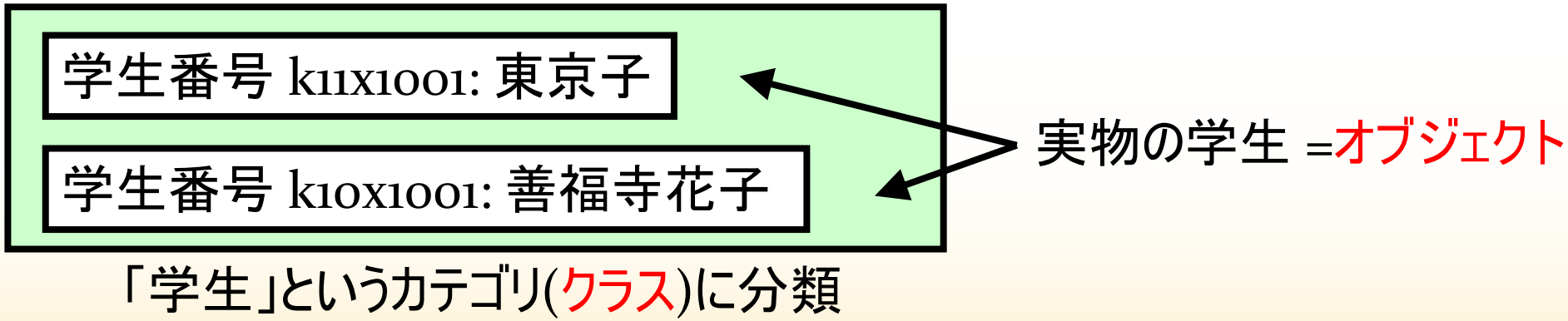
クラスとオブジェクト(1)

- オブジェクト指向:「もの」を中心してソフトウェアを構築する考え方
  - 「もの」: オブジェクト(インスタンスとも)
    - 1つ1つの具体的な実物
    - 名前を示されたとき、「これ」とそのものを特定できるもの
  - 「もの」の分類: クラス
    - 実物を分類したカテゴリ(実物の総称のような概念)
    - 名前を示されたとき、その概念にあてはまるものがいくつか存在するもの

※「オブジェクト」と「インスタンス」は厳密にはちがうもの

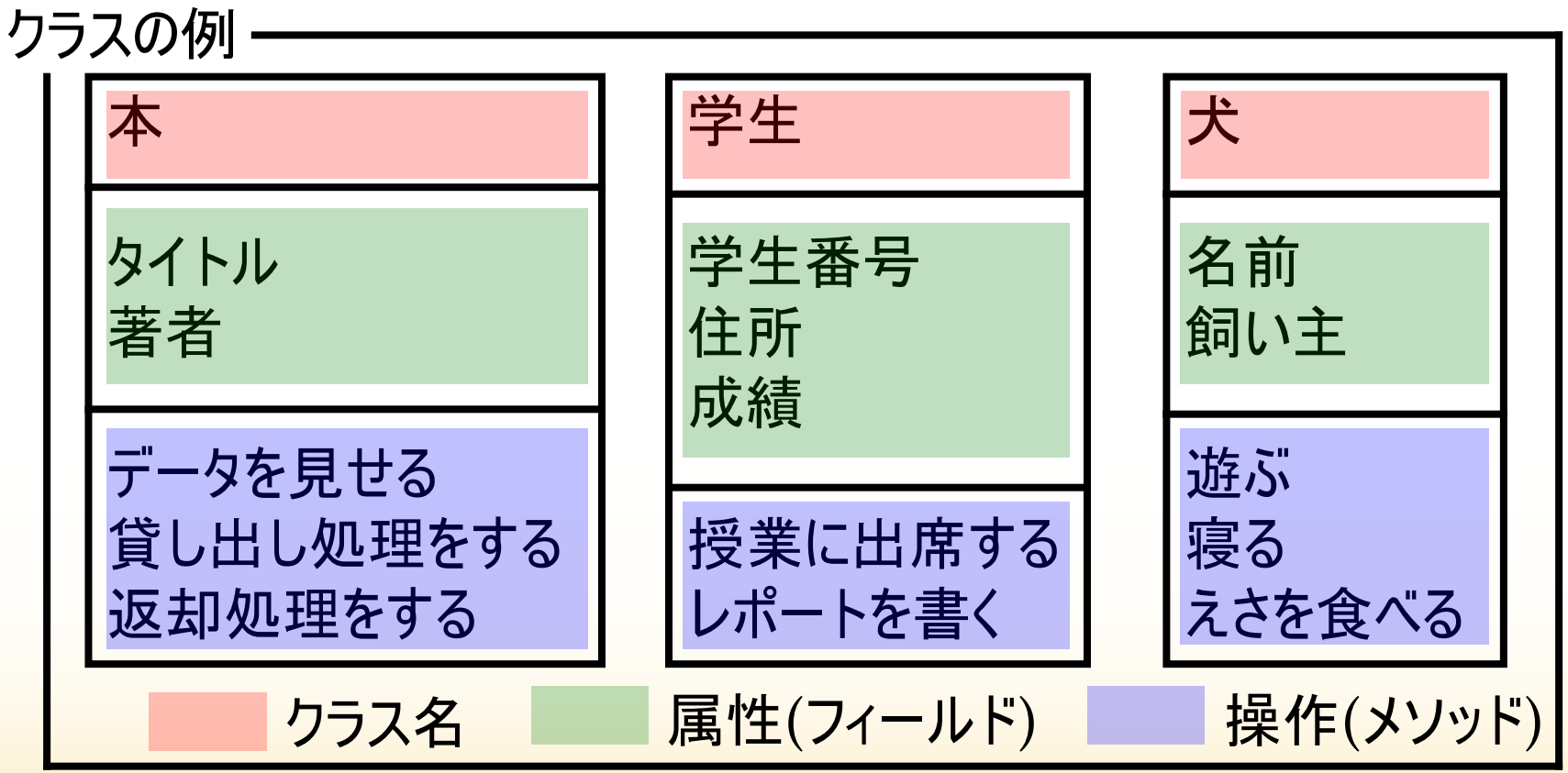
クラスとオブジェクト(2)





クラスとオブジェクト(3)

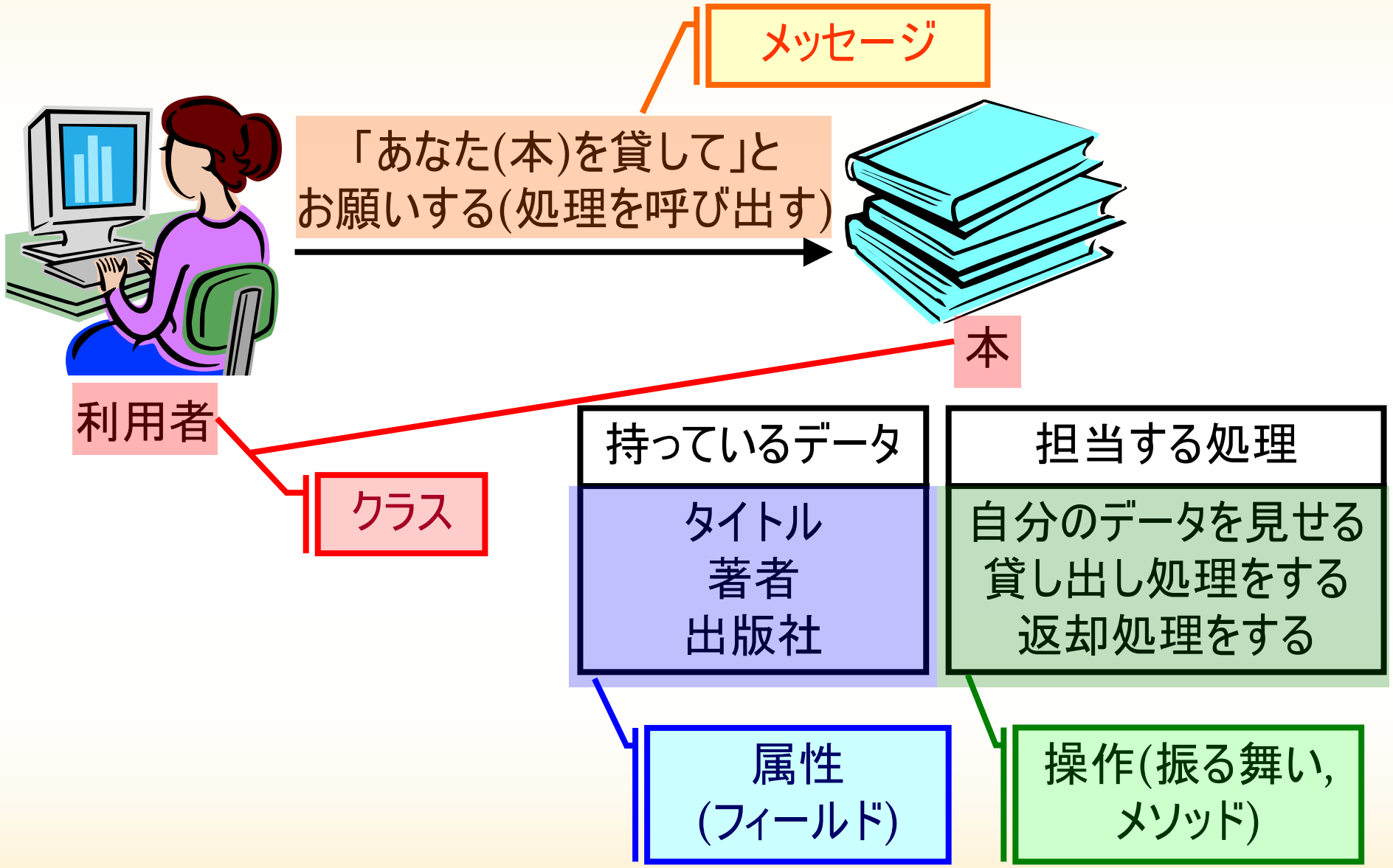
- クラス: 同じ属性と操作を持つオブジェクトの集合
  - 属性(フィールド):オブジェクトが持つ情報(データ)
  - 操作(振る舞い, メソッド): オブジェクトが担当する処理



クラスとオブジェクト(4)

- 1つのクラスにオブジェクトを所属させることができる
  - クラス: 実物を分類したカテゴリのようなもののため
- オブジェクト同士は、それぞれのクラスに定義された操作(処理)を呼び出す
  - 操作(処理)の呼び出しを「メッセージ」と呼ぶ
- メッセージを組み合わせてオブジェクト同士がコミュニケーションすることでプログラム全体が成り立つ

属性・操作・メッセージ(例)



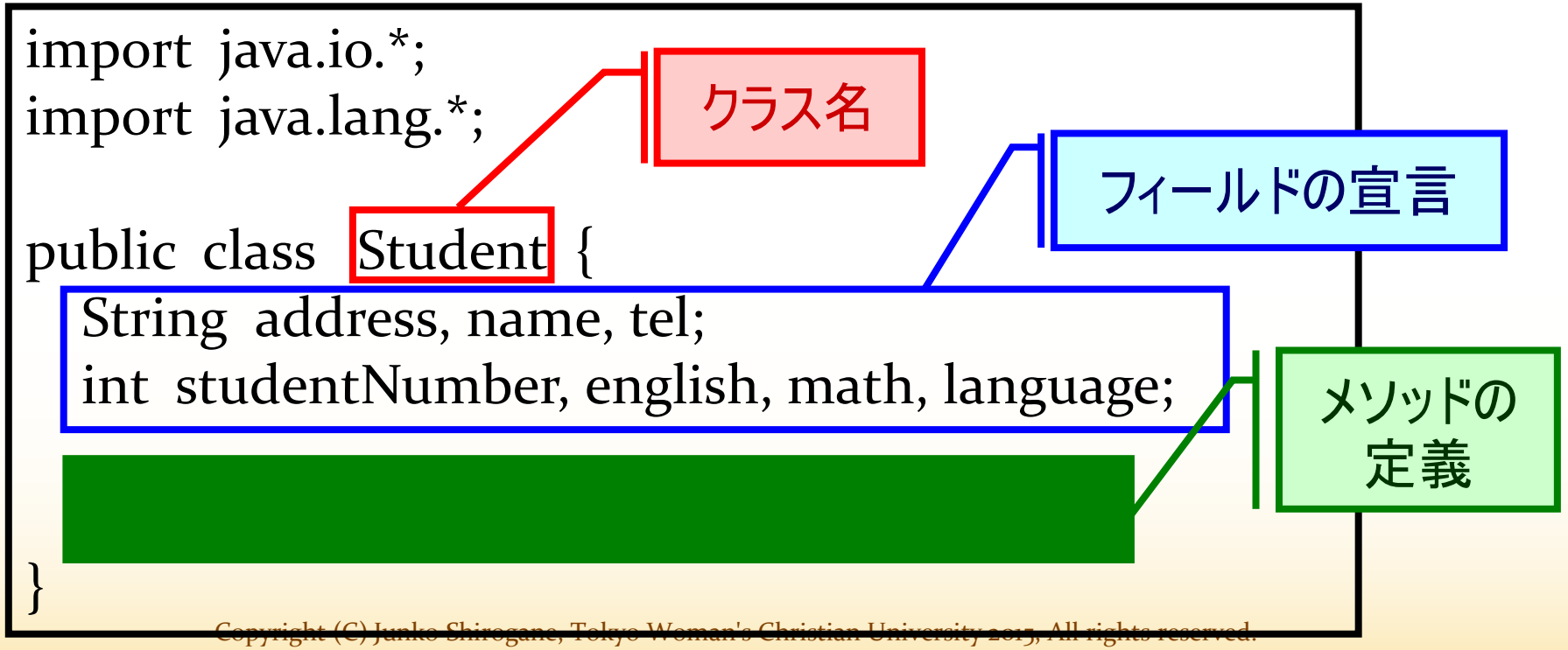
プログラムでのクラスとオブジェクトの表現

プログラムでしなければならないこと

1. クラスを定義する
   - それぞれの「もの」について、内容を定義する
     - どのような名前か?
     - どのような情報(属性)を持っているか?
     - どのような操作(メソッド)を持っているか?
2. オブジェクトを作る
   - クラスに所属する個々のオブジェクトの情報の入れ物を作成
3. オブジェクトにデータを設定する
   - 2. で作ったオブジェクトに、具体的なデータを設定

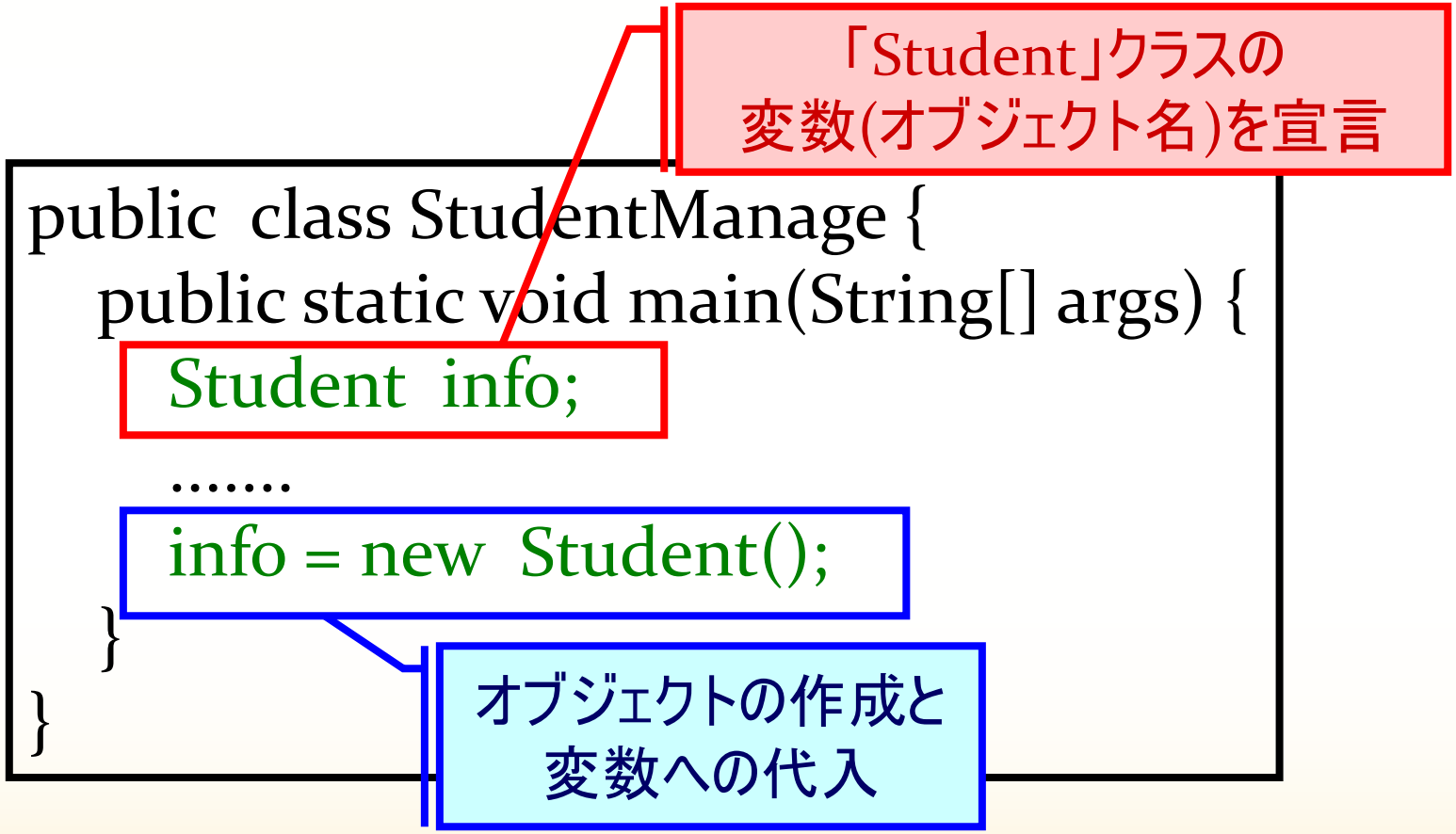
1. クラスの定義のしかた

- これまでと同じ
  - 1ファイル1クラス
  - オブジェクトが持つデータ(フィールド)を変数として宣言
    - どのメソッドにも含まれない場所で宣言
  - オブジェクトが担当する処理(メソッド)を定義



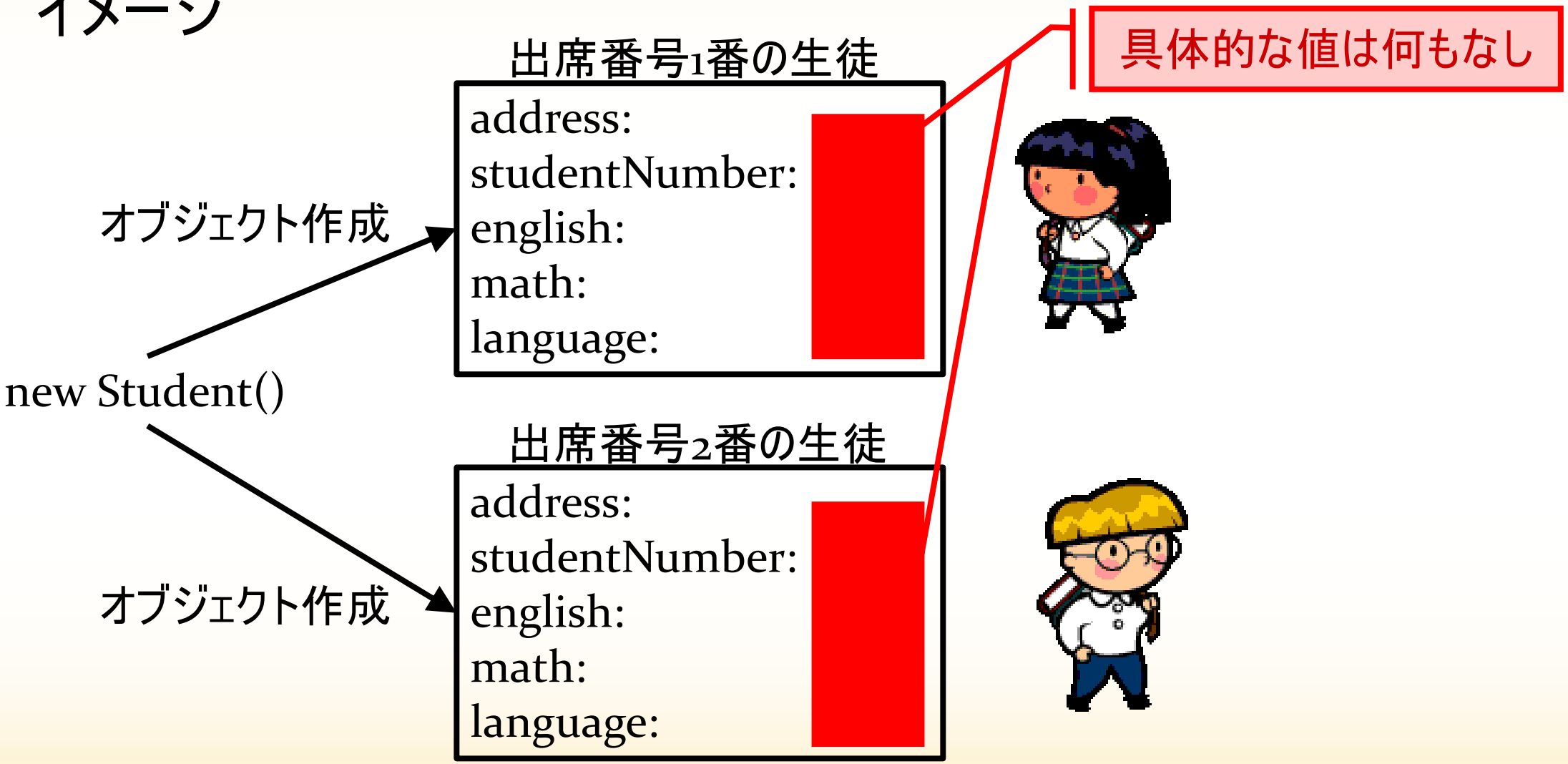
2.オブジェクトの作り方

- 「new クラス名()」でオブジェクトを作成し変数に代入
  - この作成・代入処理は、1. のクラスとは別のクラスのメソッド内で行う



「オブジェクトを作る」とは?

- 具体的な情報が何も設定されていない、情報の入れ物を作る、というイメージ



オブジェクトの利用(値の代入と参照)(1)

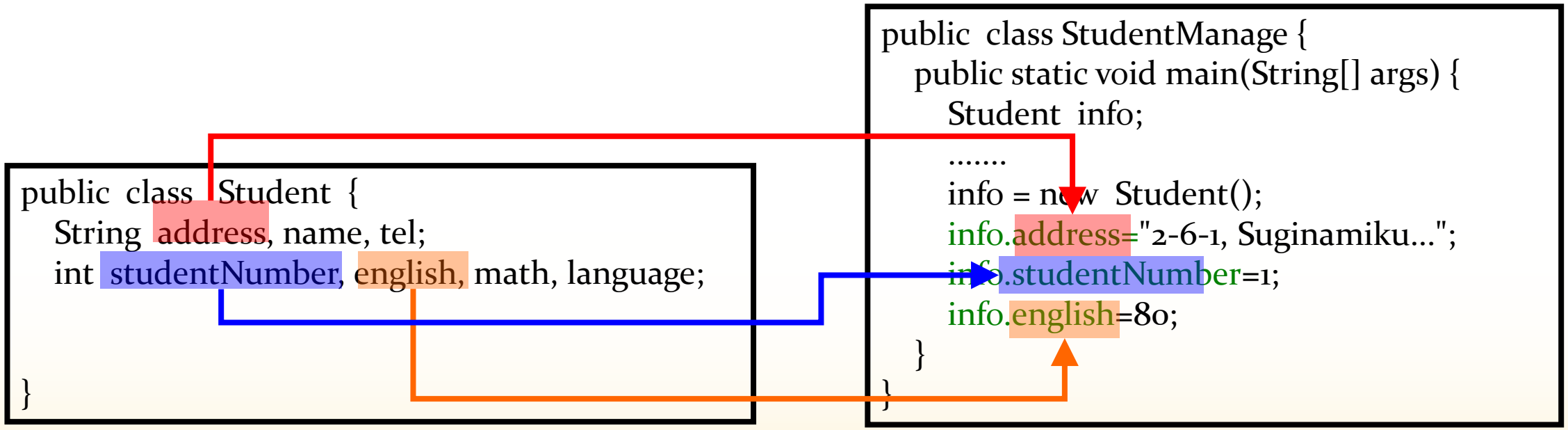
- オブジェクトの作成後、フィールドに値を代入可能
  - 「オブジェクト名.フィールド名」で普通の変数と同様に扱う
    - 「new」として、オブジェクトを作成したクラスのメソッド内で、「オブジェクト名.フィールド名」という変数を利用できる

```
public  class StudentManage {
    public static void main(String[] args) {
        Student  info;
        .......
        info = new  Student();
        info.address="2-6-1, Suginamiku...";
        info.studentNumber=1;
        info.english=80;
    }
}
```

フィールドに
値を代入

オブジェクトの利用(値の代入と参照)(2)

- 「オブジェクト名.フィールド名」で、「フィールド名」として使えるのは
  1. で定義したクラスのフィールドの変数
     - 「オブジェクト名.フィールド名」で、「オブジェクト」「の(.)」「フィールド名」という意味



オブジェクトの配列化～代入～(1)

- 「オブジェクト名[添え字].フィールド名」で、通常の変数と同様に扱う

```
public  class StudentManage {
    public static void main(String[] args) {
        .......
        info[0].address="2-6-1, Suginamiku...";
        info[0].studentNumber=1;
        info[0].english=80;
        .......
    }
}
```

オブジェクトのフィールドに1つ1つ値を代入

オブジェクトの配列化～代入～(2)

- フィールドに値を入れることにより、各オブジェクトの固有のデータが設定

```
public  class StudentManage {
    public static void main(String[] args) {
        .......
        info[0].address="2-6-1, Suginamiku...";
        info[0].studentNumber=1;
        info[0].english=80;
        .......
        info[0].address="1-1-1, Kichijoji...";
        info[0].studentNumber=2;
        info[0].english=93;
    }
}
```

出席番号1番の生徒

address: 2-6-1, Suginamiku...
studentNumber: 1
english: 80
math:
language:

出席番号2番の生徒

address: 1-1-1, Kichijoji...
studentNumber: 2
english: 93
math:
language:

プログラムでのメッセージの表現

メッセージ

- メッセージ = あるクラスで定義されたメソッドを呼び出すこと
- 「オブジェクト名.メソッド」(または「クラス名.メソッド」)の形式で呼び出し
  - ただし、メソッドを定義している同じクラス内で呼び出すときは、オブジェクト名やクラス名は省略
  - Ex1. str.substring(m, n)
    - Stringクラスに定義されている「substring」というメソッドを呼び出し
      (strはStringクラスのオブジェクト = String型の変数)
  - Ex2. Integer.parseInt(str)
    - Integerクラスに定義されている「parseInt」というメソッドを呼び出し
      (strはStringクラスのオブジェクト = String型の変数)

メソッドの定義

- クラスに関連づけるメソッドとオブジェクトに関連づける
  メソッドの2種類(内容の定義はこれまでと全く同じ)

クラスに関連づけるメソッドの定義のテンプレート

```
public   static   戻り値のデータ型   メソッド名(引数) {
    メソッドでの処理内容
    return  処理結果;
}
```

オブジェクトに関連づけるメソッドの定義のテンプレート

```
public   戻り値のデータ型   メソッド名(引数) {
    メソッドでの処理内容
    return  処理結果;
}
```

違い:「static」キーワードがついているかいないか

「static」のあるなし(1)

- 「static」がついているメソッド(クラスメソッド)
  - これまで作ってきたメソッド
  - 「クラス名.メソッド」の形式で呼び出し可能(「オブジェクト名.メソッド」の形式でも可能)
  - staticつきのメソッド内部で、同じクラスで定義されているメソッドを呼び出すときは、そのメソッドにもstaticが必要
    - mainメソッドから呼び出すときは、「static」がついている必要
  - メソッドを定義しているクラスのインスタンス変数を利用することは不可能(クラス変数は利用可能)

オブジェクトによって処理結果の変わらないメソッドはstaticをつけて良い
(つけないメソッドにしても良い)

「static」のあるなし(2)

- 「static」がついていないメソッド(インスタンスメソッド)
  - 必ず「オブジェクト名.メソッド」の形式で呼び出し(「クラス名.メソッド」の形式では呼び出し不可能)
  - staticなしのメソッド内部で、同じクラスで定義されているメソッドを呼び出すときは、そのメソッドはstaticはついていても、ついていなくても良い
  - staticなしのメソッド内部で、同じクラスで定義されているフィールドは、インスタンス変数・クラス変数とも利用可能

オブジェクトによって処理結果の変わるメソッド(同じクラスで定義されているstaticなしのフィールドを処理に使うなど)は、必ずstaticなし

mainメソッド

- 「この部分を最初に実行する」という意味のメソッド
  - クラスメソッドの一種
    - 「public static void main(String[] args) {」のメソッド
  - Javaでは、プログラムを実行したときに、まず最初にmainメソッドの「{」と「}」の間に書かれている処理を実行
    - 複数のクラス作成するときは、mainメソッドを作成するのは1つのクラスのみ
    - 複数のクラスを使ってプログラムを実行するときは、「java」コマンドで指定するクラスは、メインメソッドを持っているクラス

オブジェクト同士でのメソッドの呼び出し

- あるクラス(名前: ClassA)で定義されているメソッドを…
  - 別のクラスから呼び出す場合

    メソッドがインスタンスメソッドの場合: ClassAのオブジェクト名.メソッド

    メソッドがクラスメソッドの場合: ClassA.メソッド
  - 同じクラス(ClassA)から呼び出す場合:「オブジェクト名.」や「クラス名.」は不要
    - メソッド名 + 引数のみでOK

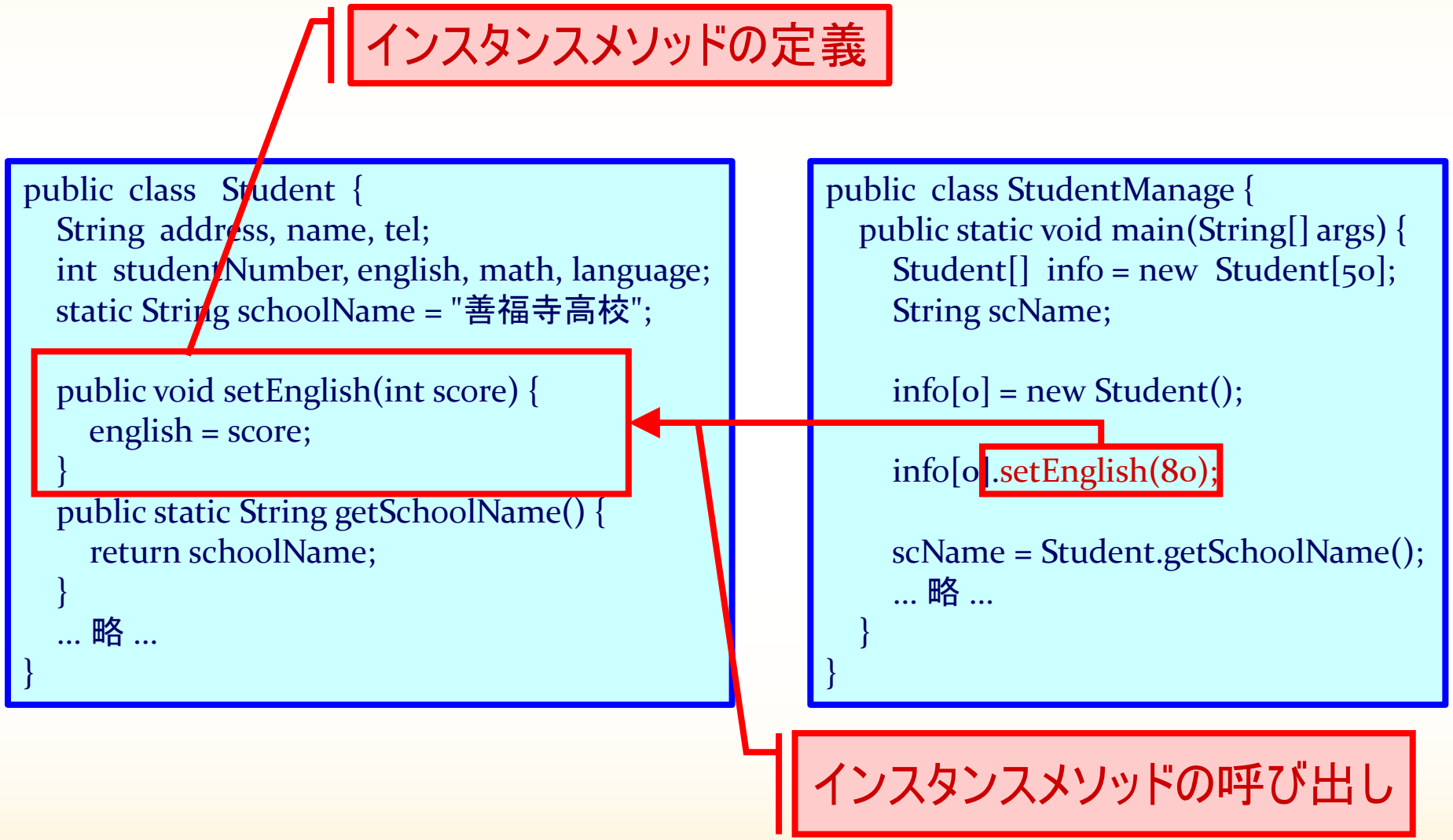
メソッドの呼び出し(例)(1)

```
public  class   Student  {
    String  address, name, tel;
    int  studentNumber, english, math, language;
    static String schoolName = "善福寺高校";

    public void setEnglish(int score) {
        english = score;
    }
    public static String getSchoolName() {
        return schoolName;
    }
    … 略 …
}
```

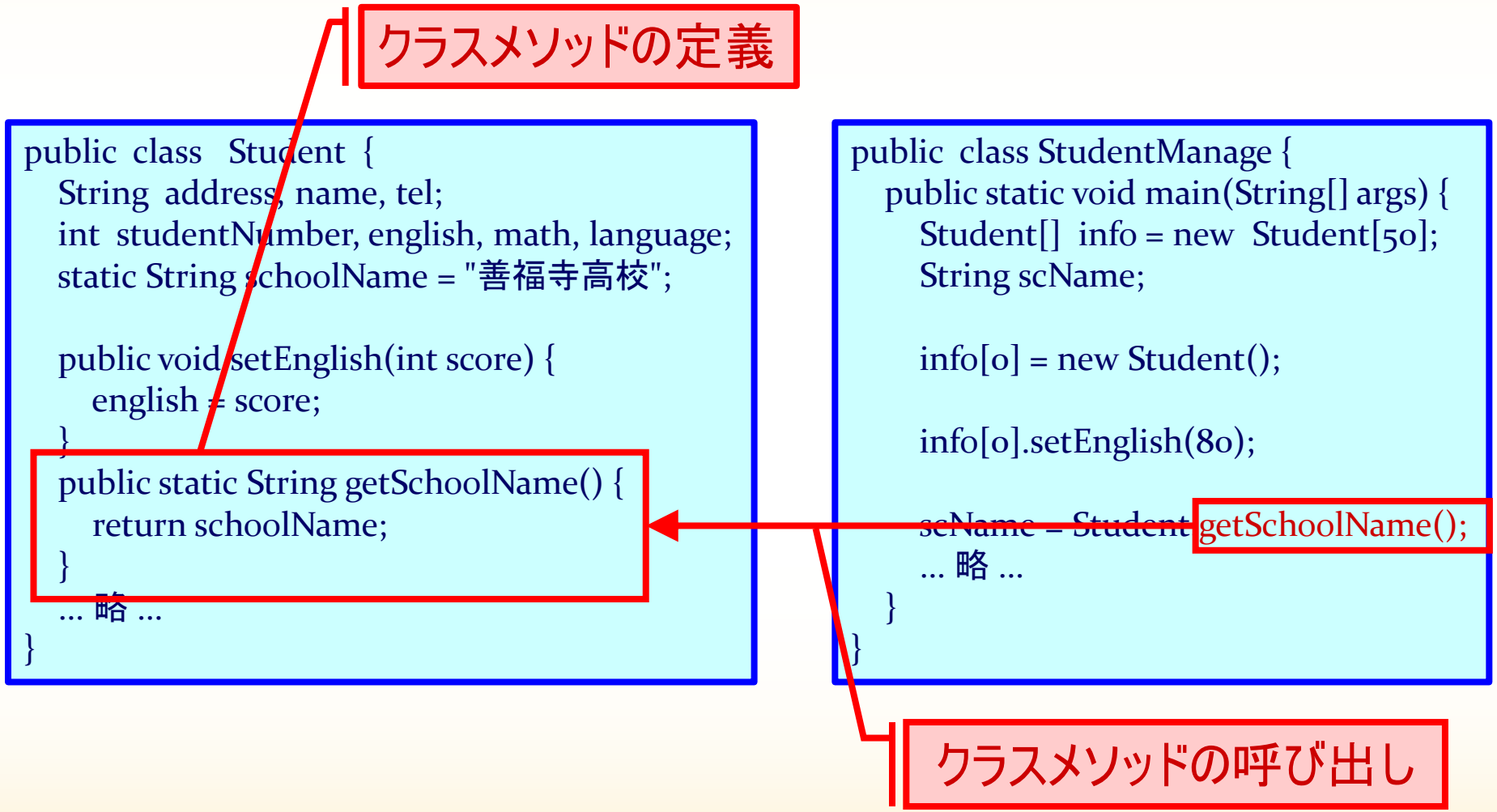
```
public  class StudentManage {
    public static void main(String[] args) {
        Student[]  info = new  Student[50];
        String scName;

        info[0] = new Student();

        info[0].setEnglish(80);

        scName = Student.getSchoolName();
        … 略 …
    }
}
```

※クラス変数は、宣言と同時に値を代入してOK

メソッドの呼び出し(例)(2)



メソッドの呼び出し(例)(3)



コンパイルと実行のしかた

- コンパイル
  - 「javac」の後に、ファイル名をスペースでつなげて複数のファイルをコンパイル

```
% javac  StudentManage.java  Student.java
```

  - または、「*」でそのフォルダに保存されているJavaファイルすべてをコンパイル
    - プログラムに関係ないJavaファイルもコンパイルされる。関係ないJavaファイルにコンパイルエラーがあれば、コンパイルが完了しないので注意

```
% javac  *.java
```

- 実行
  - 「java」の後に、「public static void main」が書かれているファイル名(拡張子なし)を書く

```
% java  StudentManage
```

継承

継承～「クラス」の親子関係～(1)

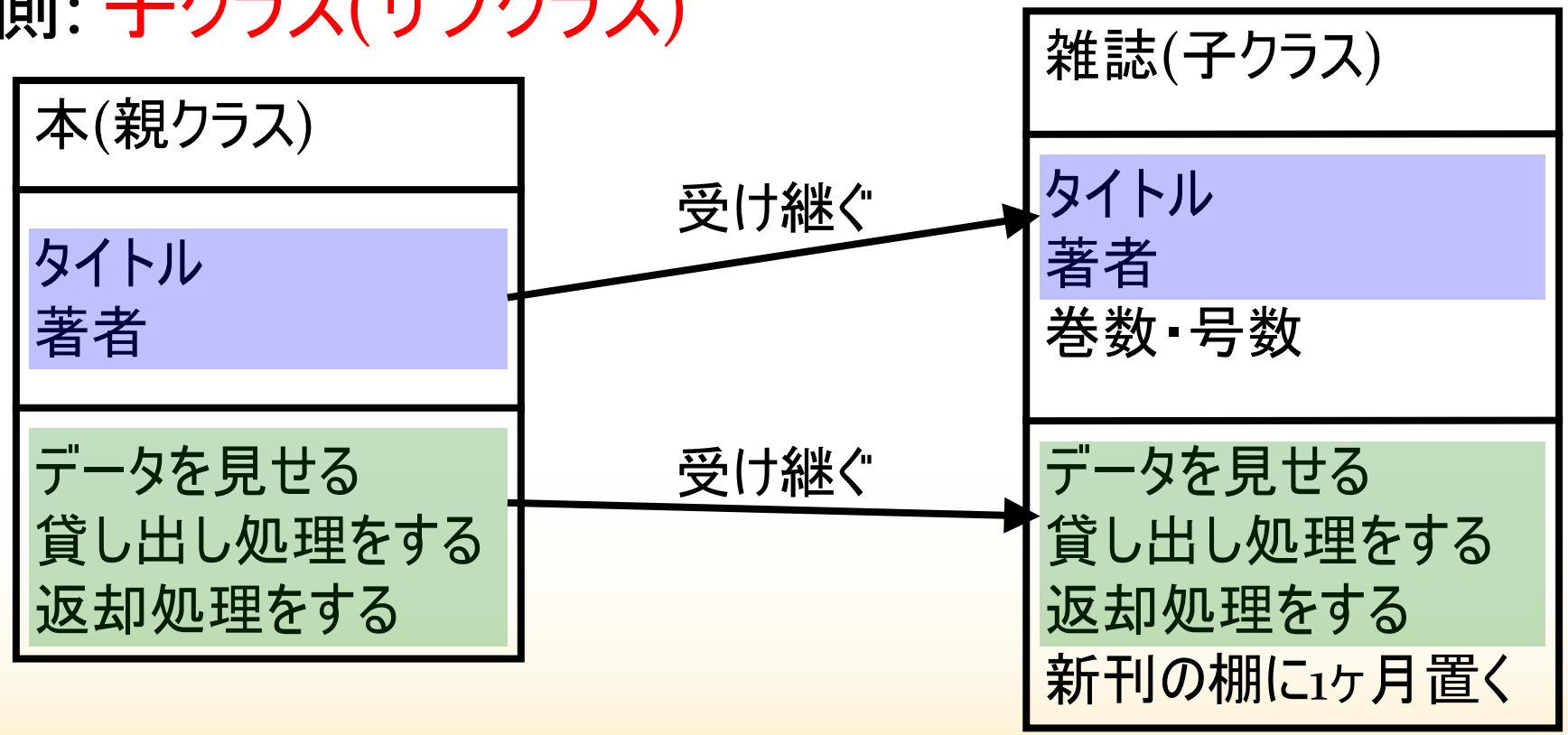
- 「本」クラスの他に、「雑誌」クラスを考えると…
  - 「雑誌」クラスは「本」クラスの一部
    - 「雑誌」は「本」でもある(「雑誌」は、「本」の少し細かい分類での名前)
    - 「雑誌」クラスは、「タイトル」や「著者」などの「本」クラスと同じ属性(フィールド)を持つ
    - 「雑誌」クラスは、「データを見せる」、「貸し出し処理をする」などの「本」クラスと同じ操作(メソッド)を持つ

「雑誌」クラスは「本」クラスの性質(属性と操作)をそのまま持っている(受け継いでいる)

あるクラスが別のクラスの性質を受け継いでいるという関係が、「クラスの親子関係」

継承～「クラス」の親子関係～(2)

- 継承: あるクラスが、別のクラスの属性と操作をそのまま受け継いでいるという関係
- 受け継がせる側: 親クラス(スーパークラス)
- 受け継ぐ側: 子クラス(サブクラス)



継承の使い方～拡張～

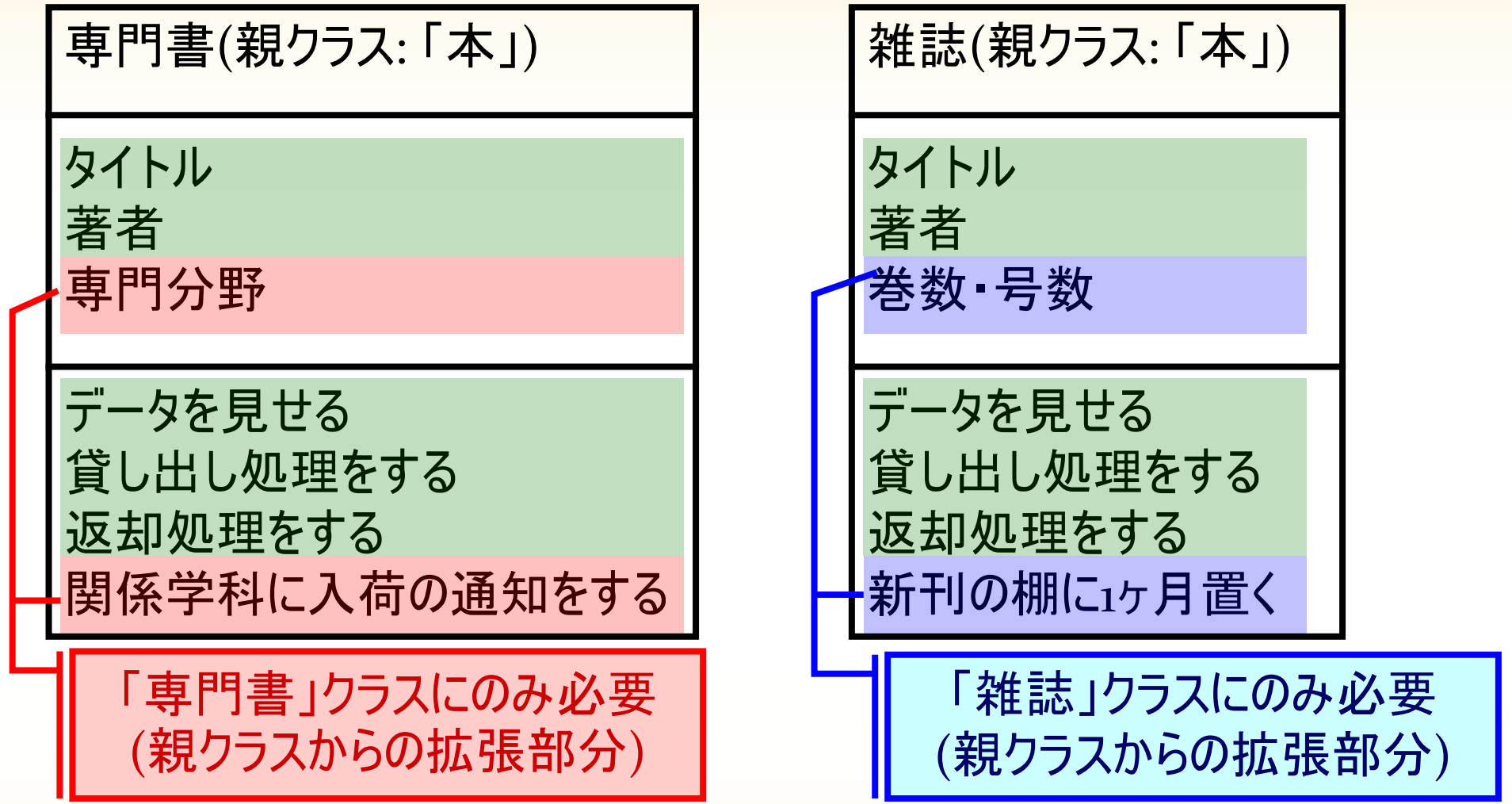
- クラスAの様々なバリエーションを作りたい場合
  - クラスAを親クラスとして、子クラスB, Cを作る
  - クラスBに、Bのために独自の属性や操作を持たせる
  - クラスCに、Cのために独自の属性や操作を持たせる

クラスA, B, Cに共通な属性・操作と、クラスB, C独自の
属性・操作を明確に分離できるので、保守性が良くなる

クラスB, C独自の属性や操作をクラスAにまとめて持たせると、クラスAが大きくなって保守性が悪くなる

機能などの変更のときに、どの部分を修正すれば
良いかがわかりやすくなる

継承の使い方～拡張～(例)



親クラス(「本」クラス)から継承した属性と操作(「専門書」・「雑誌」にも必要な共通の属性と操作,「専門書」・「雑誌」クラスでは定義不要)

継承の使い方～抽象化～

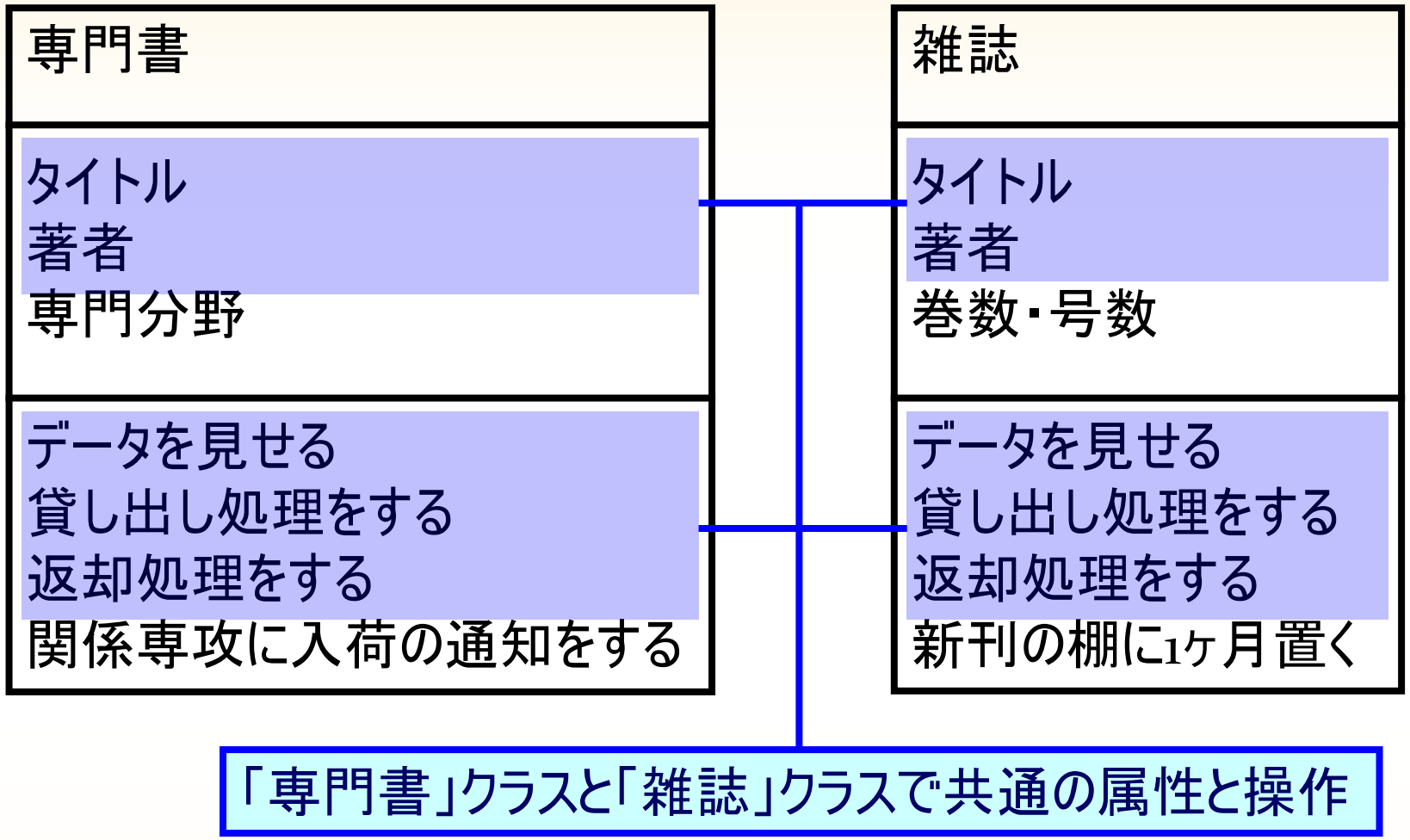
- 共通の属性や操作を持つ複数のクラスの共通部分のみをまとめたい場合
  - クラスB, Cの共通の属性と操作をまとめてクラスAを作る
    - クラスAがクラスB, Cの親クラス
    - クラスB, Cがクラスの子クラス

共通の部分が1箇所にまとまるので、保守性が良くなる

共通の属性や操作をそれぞれのクラスで持っていると、共通部分を変更するとそれぞれのクラスを同じように修正する必要が出てくる

共通する属性や操作を「親クラス」としてまとめると、
共通部分の変更は親クラスのみの修正ですむ

継承の使い方～抽象化～(例)



まとめて「本」クラスを作成すると、変更があっても対処しやすい

継承の使い方～その他～

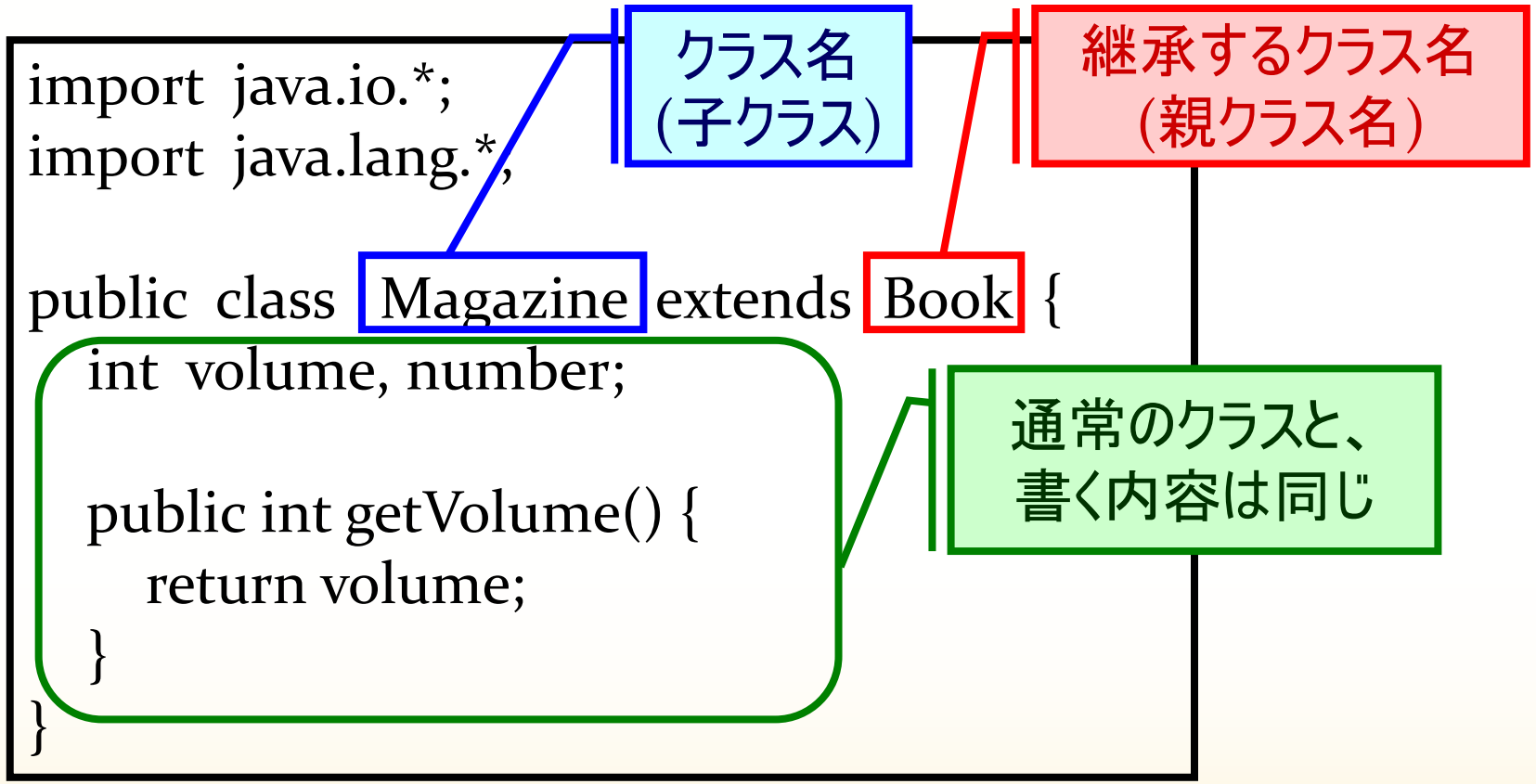
- 子クラスのオブジェクトは、親クラスのオブジェクトとして扱うことも可能
  - 「専門書」クラスのオブジェクトは、「本」クラスのオブジェクトとしても扱うことが可能
    - 「専門書」・「雑誌」などの区別に関係なく共通の処理をしたい場合には、「本」クラスのオブジェクトとして扱う
    - 「専門書」・「雑誌」などで別々の処理をしたい場合には、それぞれのクラスのオブジェクトとして扱う

共通の処理をしたい場合には、子クラスごとに処理を記述する必要がない

プログラムでの継承の表現

継承のしかた

- クラス宣言を記述するときに、クラス名の後に「extends 親クラス名」と書く



継承すると…(1)

- 親クラスに定義されているフィールドやメソッドが、子クラスでも自動的に定義されている

継承

```
public class Book {

    String title, author;

    public String getTitle() {
        return title;
    }
}
```

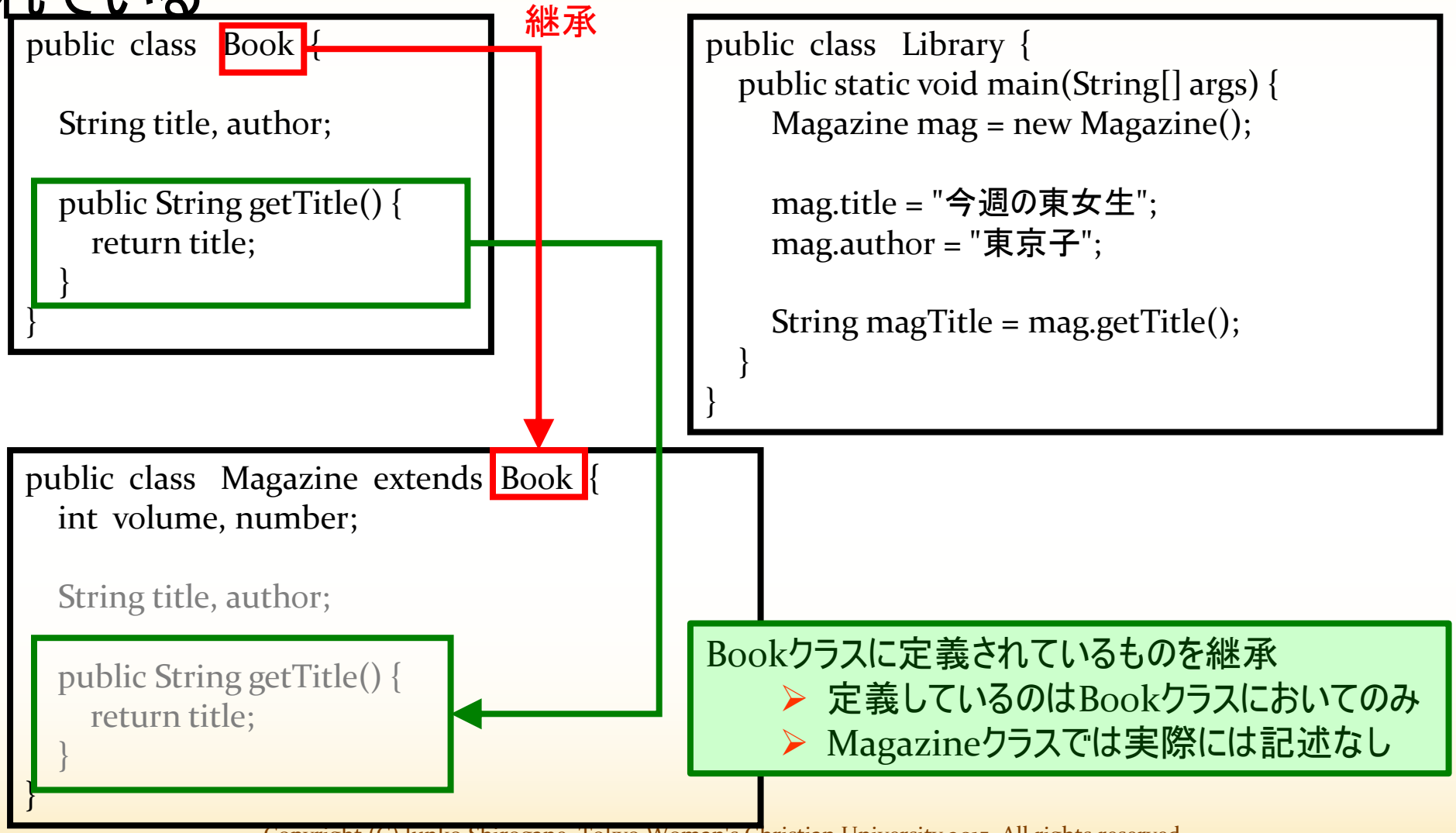
```
public class Library {
    public static void main(String[] args) {
        Magazine mag = new Magazine();

        mag.title = "今週の東女生";
        mag.author = "東京子";

        String magTitle = mag.getTitle();
    }
}
```

```
public class Magazine extends Book {
    int volume, number;

    String title, author;

    public String getTitle() {
        return title;
    }
}
```

Bookクラスに定義されているものを継承
- 定義しているのはBookクラスにおいてのみ
- Magazineクラスでは実際には記述なし

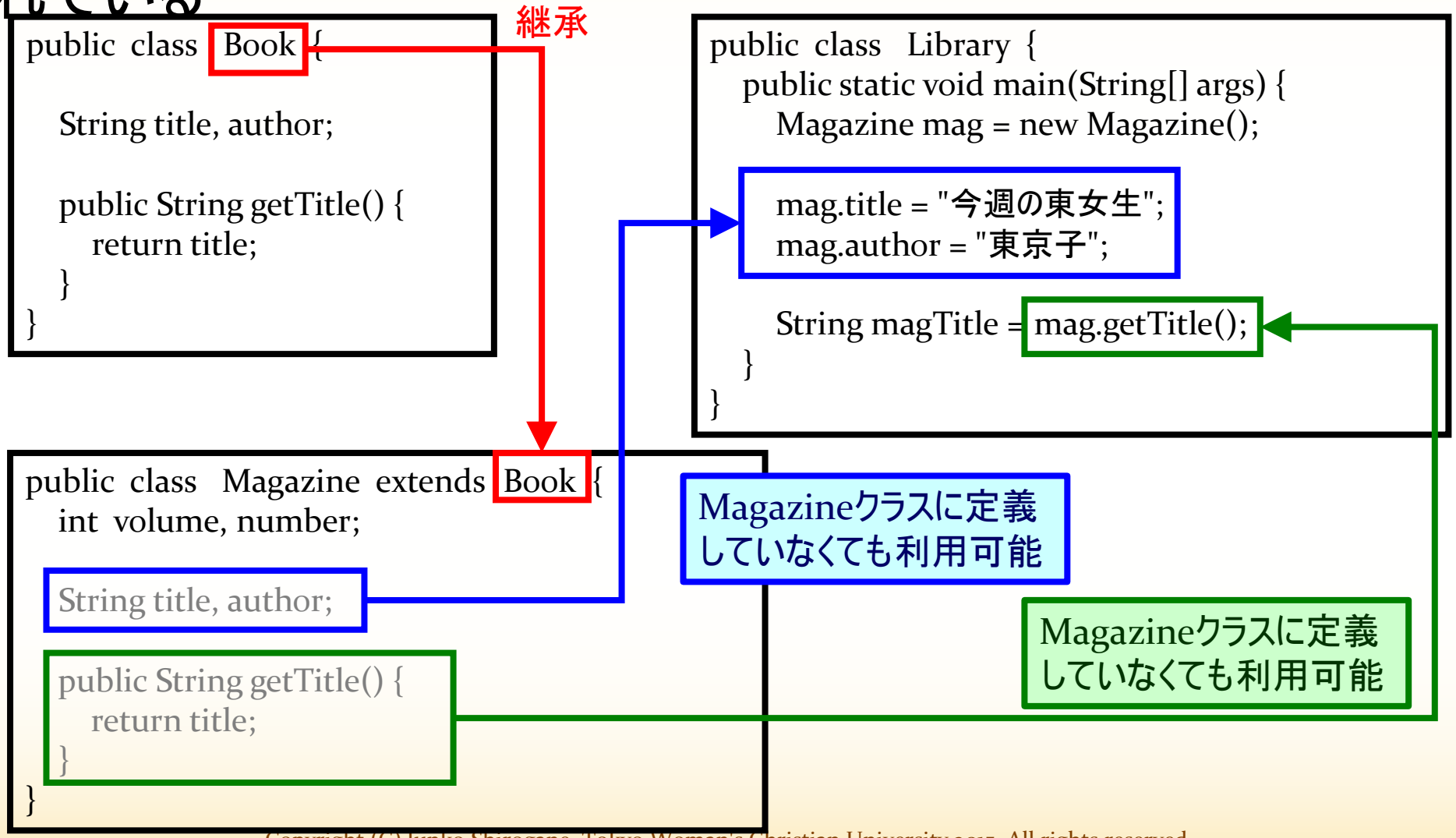
継承すると…(2)

- 親クラスに定義されているフィールドやメソッドが、子クラスでも自動的に定義されている



継承すると…(3)

- 親クラスに定義されているフィールドやメソッドが、子クラスでも自動的に定義されている



オーバーライド

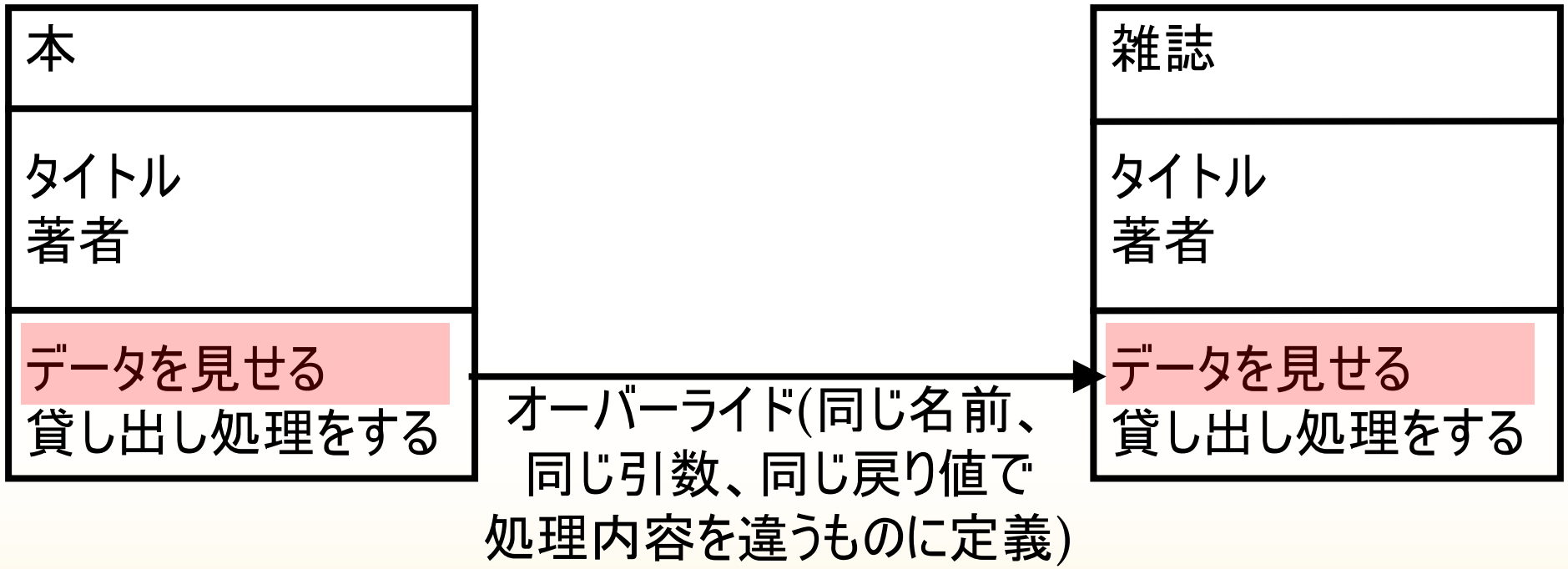
オーバーライド

- 親クラスが持っている操作(メソッド)の処理の内容を子クラスで定義しなおすこと
  - 親クラスが持っている操作(メソッド)は、原則子クラスにそのまま継承(子クラスで全く同じ処理内容で継承)
  - 子クラスで、親クラスとは違う内容にしたい場合に定義しなおすことが可能

親クラスで定義されているメソッドを、
同じ名前と同じ引数、同じ戻り値で、子クラスで定義しなおすこと

オーバーライド(例)

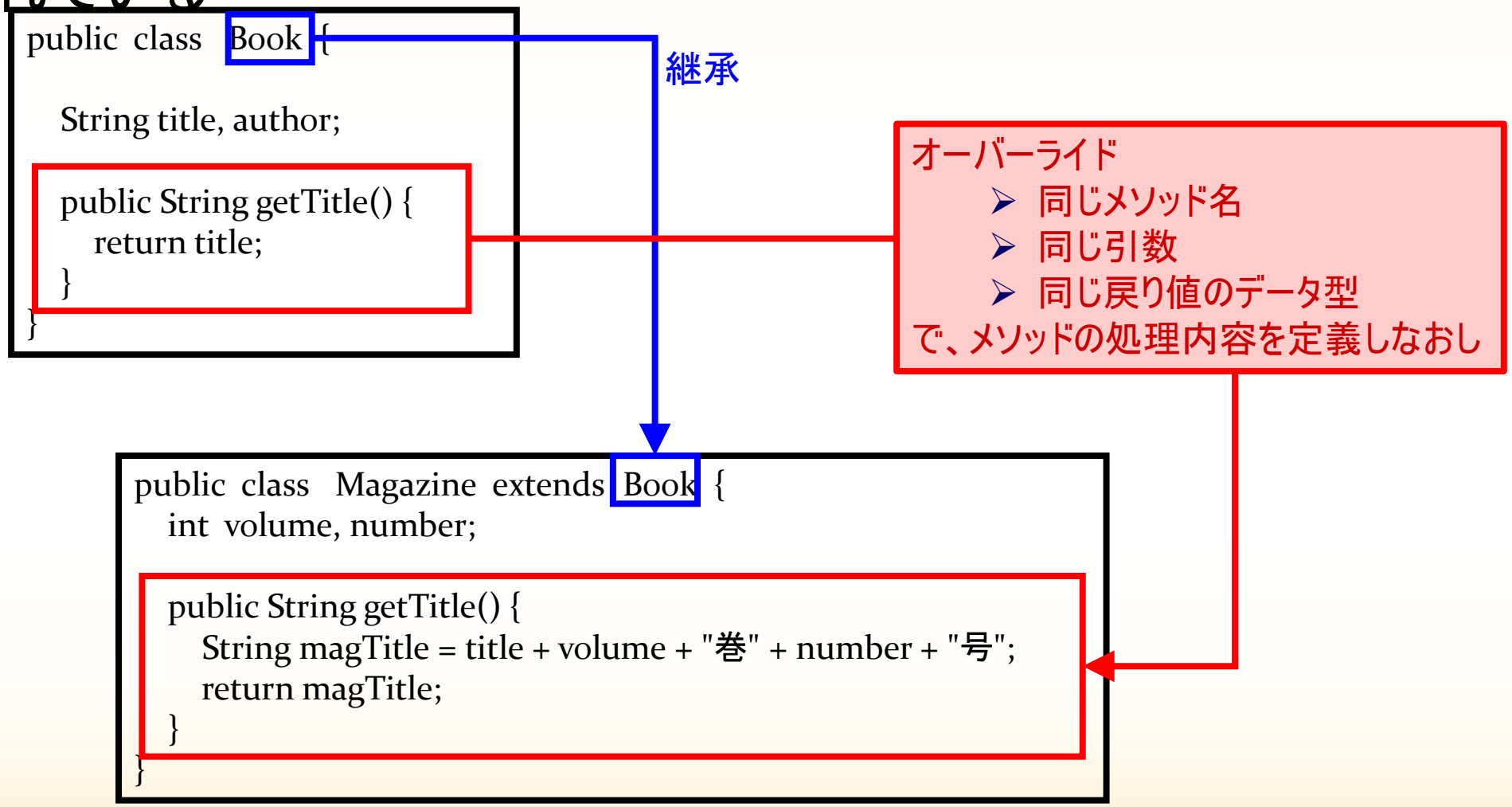
- 「雑誌」クラスでは、雑誌名と巻数を組み合わせて「データを見せる」メソッドの戻り値とする
  - 「データを見せる」メソッドの処理内容を「本」クラスとは違う処理に定義



プログラムでのオーバーライドの表現

オーバーライドするには…

- 親クラスに定義されているフィールドやメソッドが、子クラスでも自動的に定義されている



ポリモーフィズム

ポリモーフィズム(多相性, 多態性)

- 同じ名前の操作(メソッド)を異なる形にして呼び出すこと
  - オーバーライドなどによって実現
  - ソフトウェアの実行時になって初めてどの処理が呼び出されるか決定(動的結合)

- 操作の呼び出し側は、どのクラスのオブジェクトの操作を　呼び出しているかを意識しなくてすむ
- 操作を呼び出した結果は、それぞれの処理内容に　応じたものになっている

呼び出す操作の内容が違っても、呼び出し側の処理が共通化できる

ポリモーフィズム(例)(1)

- Bookクラスのget Titleメソッドは、本のタイトルがそのまま戻り値
- オーバーライドにより、Magazineクラスのget Titleメソッドは、雑誌のタイトル+巻・号数が戻り値

ポリモーフィズム(例)(2)

- 子クラスのオブジェクトは、親クラスのオブジェクトとして扱うことも可能

Bookクラスのオブジェクトを作成し、
Bookクラスの配列に代入

```
public class Book {
    ... 略 ...
}
```

```
public class Magazine extends Book {
    ... 略 ...
}
```

Magazineクラスのオブジェクトを
作成し、Bookクラスの配列に代入
(このような処理をしてもOK)

```
public  class   Library  {
    public static void main(String[] args) {
        try {
          Book entry[] = new Book[100];
          File readFile = new File("BookDatabase.csv")
          FileReader fr = new FileReader(readFile);
          BufferedReader br = new BufferedReader(fr);
          while (br.ready()) {
            if (line.indexOf("Book") == 0) {
              entry[i] = new Book();
            } else {
              entry[i] = new Magazine()
            }
          }
        }
        catch(IOException e) {
        }
    }
}
```

ポリモーフィズム(例)(2)

- 子クラスのオブジェクトは、親クラスのオブジェクトとして扱うことも可能

Magazineクラスのオブジェクトも Bookクラスのオブジェクトとして扱うことができる

```
public class Book {
    … 略 …
}
```

```
public class Magazine extends Book {
    … 略 …
}
```

```
public  class   Library  {
   public static void main(String[] args) {
      try {
        Book entry[] = new Book[100];
        File readFile = new File("BookDatabase.csv")
        FileReader fr = new FileReader(readFile);
        BufferedReader br = new BufferedReader(fr);
        while (br.ready()) {
           if (line.indexOf("Book") == 0) {
             entry[i] = new Book();
           } else {
             entry[i] = new Magazine();
           }
         }
      }
      catch(IOException e) {
      }
   }
}
```

ポリモーフィズム(例)(3)

- 本のタイトルを調べるとき…
  - ただの本を調べる?
  - 雑誌を調べる?

} そのときどきによって違う
=プログラムの実行時にしかわからない
=プログラムを作るときには決められない

Ex. ファイルから何冊もの本の情報を読み込んだとき

- Bookクラスの配列に1冊ずつ情報を格納
  →配列の何番目はただの本で、何番目が雑誌かは、プログラム作成時にはわからない

- BookクラスもMagazineクラスもgetTitleメソッドを所有
- MagazineクラスはBookクラスの子クラス

ただの本のタイトルを調べるときも、雑誌のタイトルを調べるときも、
どちらもBookクラスのオブジェクトとして扱えば…?

ポリモーフィズム(例)(4)

- プログラムを作るとき
  - Bookクラスのオブジェクトのget Titleメソッドを呼び出すように、プログラムを記述
- プログラムを実行するとき
  - プログラムは、オブジェクトがMagazineの場合、MagazineのgetTitleメソッドを呼び出し
    - 雑誌のタイトル+巻数・号数という戻り値が返される
  - プログラムは、オブジェクトがBookの場合、BookのgetTitleメソッドを呼び出し
    - タイトルがそのまま戻り値として返される

プログラムを作るときの処理の記述を簡単にできる
(本来は、それぞれで場合分けをして記述する必要がある)

プログラムでのポリモーフィズムの表現

ポリモーフィズムするには...(1)

```
public  class  Book {

    String title, author;

    public String getTitle() {
        return title;
    }
}
```

継承

```
public  class   Library  {
    public static void main(String[] args) {
        Book enrty[] = new Book[100];
        .... 略 ....
        int i;
        for (i = 0; i < 100; i++) {
            System.out.println( entry[i].getTitle() );
        }
    }
}
```

```
public  class   Magazine  extends  Book {
    int  volume, number;

    public String getTitle() {
        String magTitle = title + volume + "巻" + number + "号";
        return magTitle;
    }
}
```

ポリモーフィズムするには...(2)

```
public  class   Book  {

    String title, author;

    public String getTitle() {
        return title;
    }
}
```

```
public  class   Library  {
    public static void main(String[] args) {
        Book enrty[] = new Book[100];
        .... 略 ....
        int i;
        for (i = 0; i < 100; i++) {
            System.out.println( entry[i].getTitle() );
        }
    }
}
```

```
public  class  Magazine  extends  Book  {
    int  volume, number;

    public String getTitle() {
        String magTitle = title + volume + "巻" + number + "号";
        return magTitle;
    }
}
```

- ファイルから本の情報を読み込むなどしている
- 配列entryには、Bookクラスのオブジェクトと Magazineクラスのオブジェクトが入り混じっている

ポリモーフィズムするには…(3)

```
public class Book {

    String title, author;

    public String getTitle() {
        return title;
    }
}
```

```
public class Library {
    public static void main(String[] args) {
        Book entry[] = new Book[100];
        ...
        in
        fo
        }
    }
}
```

オーバーライド
- 同じメソッド名
- 同じ引数
- 同じ戻り値のデータ型

で、メソッドの処理内容を定義しなおし

```
public class Magazine extends Book {
    int volume, number;

    public String getTitle() {
        String magTitle = title + volume + "巻" + number + "号";
        return magTitle;
    }
}
```

ポリモーフィズムするには...(4)

配列entryにBookクラスのオブジェクトが入っているときに呼び出される

```
public  class   Book  {

    String title, author;

  public String getTitle() {
      return title;
  }
}
```

```
public  class   Library  {
    public static void main(String[] args) {
        Book enrty[] = new Book[100];
        .... 略 ....
        int i;
        for (i = 0; i < 100; i++) {
            System.out.println( entry[i].getTitle() );
        }
    }
}
```

```
public  class  Magazine  extends  Book  {
    int  volume, number;

  public String getTitle() {
      String magTitle = title + volume + "巻" + number + "号";
      return magTitle;
  }
}
```

配列entryにMagazineクラスのオブジェクトが入っているときに呼び出される

やってみよう!(1)

- スライドp. 55のプログラムを写して、標準出力の結果が本当に違うかどうか確認すること
  - 配列の個数は5個程度で、プログラム内でタイトルや巻・号数を代入すること
    - ファイル入力ではなく、プログラム内で値を入力して良い
  - 配列の1つ1つの要素で、Bookクラスのオブジェクトと Magazineクラスのオブジェクトを作り分けること
    - Ex. 配列の0番目はBookクラス、1番目はMagazineクラス、2番目はBookクラス、…のように分けること
    - Ex. MagazineクラスのオブジェクトのBookクラスへの代入方法

```
Magazine mag = new Magazine();
mag.title = "今週の東女生";
mag.volume = 1;
entry[3] = mag;
```

やってみよう!(2)

- 以下の3つのクラスを持つプログラムを作ること
  - 1つ目のクラス: 授業の資料のページの「NumberContents.java」をダウンロード
  - 2つ目のクラス: NumerContentsクラスを継承したクラス
  - 3つ目のクラス: 下記の処理をするクラス
    - 標準入力で2つの数を入力し、2つ目のクラスのフィールドに代入
    - 2つ目のクラスで継承しているcalculateメソッドを使い、入力した数の合計を標準出力で出力

2つ目のクラスには、calculateメソッドを定義していないはずなのに、calculateメソッドを使って合計を計算できるかを確認すること

やってみよう!(3)

- 以下の3つのクラスを持つプログラムを作ること
  - 1つ目のクラス: 授業の資料のページの「NumberContents.java」をダウンロード
  - 2つ目のクラス: NumberContentsクラスを継承し、calculateメソッドをオーバーライドしたクラス
    - オーバーライド内容: 戻り値を2つのフィールドの数の掛け算とするように変更
  - 3つ目のクラス: 下記の処理をするクラス
    - 標準入力で2つの数を入力し、2つ目のクラスのフィールドに代入
    - 2つ目のクラスでオーバーライドしたcalculateメソッドを使うこと

オーバーライドすることにより、NumberContentsのcalculateメソッドと違う結果(掛け算)が出る(ポリモーフィズムがきちんとできている)ことを確認すること

やってみよう!(4)

- 下記の3つのクラスを持つプログラム
  - 1つ目のクラス: 授業の資料のページの「StringModification.java」をダウンロード
  - 2つ目のクラス: StringModificationクラスを継承したクラス
  - 3つ目のクラス: 下記の処理をするクラス
    - 標準入力で入力した文字列を、2つ目のクラスの「text」というフィールド変数に代入
    - 2つ目のクラスで継承しているlengthメソッドを使い、入力した文字列の長さを標準出力で出力

2つ目のクラスには、lengthメソッドを定義していないはずなのに、lengthメソッドを使って長さを調べることができるかを確認すること

やってみよう!(5)

- 下記の2つのクラスを持つプログラム
  - 1つ目のクラス: 授業の資料のページの「StringModification.java」をダウンロード
  - 2つ目のクラス: Stringクラスを継承し、substringメソッドをオーバーライドしたクラス
    - オーバーライド内容
      - 引数: int型の数を2つ(mとn)
      - 戻り値:「m番目の文字はx、n番目の文字はyです」という文字列(xとyはcharAtメソッドを使って調べること)
  - 3つ目のクラス: 下記の処理をするクラス
    - 標準入力で入力した文字列を、2つ目のクラスの「text」というフィールド変数に代入
    - 2つ目のクラスでオーバーライドしたsubstringメソッドを使うこと
      - 引数mとnも、標準入力で入力すること

オーバーライドすることにより、これまで使ってきたsubstringメソッドと
違う結果が出る(ポリモーフィズムがきちんとできている)ことを確認すること