变量的声明和赋值

java中的任意类型可以用来声明变量,包括八个基本类型和三个引用类型

//变量的声明

int x;

//声明多个类型相同的变量

int x,y;

相当int x;int y;

//先声明变量

//再给变量赋值

int x;

x = 10;

//声明变量的同时就赋值

int x = 10;

理解对象

java是面向对象的编程语言(OOP),面向对象的开发方法把软件系统看成各种对象的集合,这种方式也是接近人的自然思维方式。

对象是对问题领域中事物的抽象。对象具有以下特性：

1) 万物皆为对象。问题领域中的实体和概念都可以抽象为对象。例如学生，成绩单、教师、课和教室。

2) 每个对象都是惟一的。正如世界上不存在一模一样的树叶。

3) 对象具有属性和行为。

类是具有相同属性和行为的对象的集合。

同一个类的所有实例(对象)都有相同属性名，但属性的取值不一定相同

同一个类的所有实例(对象)都有相同行为，意味着它们具有一些相同的功能。

创建类的实例

在java代码中,需要把类进行实例化得到该类的对象后,再使用对象去访问对象中的属性以及调用到对象中的方法

形式:

对象.对象中的属性

对象.对象中的方法()

对象.对象中的方法(参数)

注1:首先要使用类进行实例化创建出这个对象

注2:对象调用方法时一定有小括号,对象访问属性时一定没有小括号

类中的属性和方法一般情况是不能直接使用的,类中的代码只是提供了一个创建对象的模板,根据这个模板创建出的对象才可以使用。

所以类只是创建对象的模板,对象才是调用方法、执行代码、完成功能这个过程中的关键点。

注意:类A中有什么属性和方法,那么该类的对象中就有什么属性和方法,因为该对象是根据类A这个模板创建出来的.

根据上面所编写的Student类,进行类的实例化,也就是创建对象。