

## 第2次練習-練習-PC2

學號：110111218

姓名：翁大富

作業撰寫時間：150 (mins，包含程式撰寫時間)

最後撰寫文件日期：2023/3/17

本份文件包含以下主題：(至少需下面兩項，若是有多者可以自行新增)

- ☒ 說明內容
- ☒ 個人認為完成作業須具備觀念

### 說明程式與內容

1. 由於JAVA中語言的變數具有形態，其形態會讓JAVA在編譯時計算出需要多少記憶體大小；PYTHON3中，也加入了型態，請用PYTHON宣告一整數或字串型態變數，並隨意給值。

答案：`py class plus: firstnum: int =5 secondnum: int =6 def getSum(self) -> int: return self.firstnum +self.secondum`

plan = plus() print(plan.getum())`

2. 何謂物件導向？物件導向的物件與學習過的變數是否有相關性？

答案：1.程式設計的範式，其中程式被組織為一系列的物件，這些物件可以互相作用、交互作用和通信，物件導向的設計方法強調程式的結構、抽象、封裝和繼承，這使得程式更容易理解、擴展和維護。

2.物件代表了程式中的一個實體或抽象概念，具有狀態、行為和特徵。物件的狀態可以被修改，物件的行為是通過方法實現的，物件的特徵是指物件所具有的屬性或數據。變數是程式設計中用來存儲和操作數據的一個概念，可以被定義為具有特定類型和名稱的內存位置。變數和物件是程式設計中的基本元素，可以存儲數據和對數據進行操作。然而，物件導向程式設計中的物件比變數更具有結構性，因為它們包含數據包含對數據的操作和行為的定義。

### 個人認為完成作業須具備觀念

開始寫說明，需要說明本次作業個人覺得需學會那些觀念，亦可作為學習筆記使用 (需寫成文章，需最少50字，並且文內不得有你我、他三種文字) 本次作業學習到了物件導向的概念和建模型套入，就可以有所需要的東西，也需要基礎的py技能，需要上網或看以前的課本學習概念才有辦法寫程式。