1.solution——>多个project(start)

2.VS如何设置默认启动项目？如何同时启动多个项目？

3.面向对象的程序设计（Object-oriented programming, 简称OOP）,对象，类，类的访问修饰符 ( public, internal等）实例化，继承与实现的区别，抽象类，，接口，多态。

* 1. 什么是面向对象的程序设计？什么是面向过程的程序设计

程序设计范型，开发程序发的方法，基于面向过程

面向过程：分析出解决问题所需要的步骤，使用函数把这些步骤实现，通过顺序执行一组组语句来实现一个个功能，这些语句的执行过程就是整个程序

例如：计算器程序，在main()函数里定义一系列的数据结构，然后开始写加减乘除等函数，实现功能

面向对象：抽象度更高，眼光集中在解决问题本身，他的目标是使模块的抽象度更高，实现可复用。

计算器创建一个Calculator类，在类里定义必要的数据成员，实现功能。

* 1. 什么是对象？

万物皆对象，不但包括具体存在的，还包括抽象的规则，计划等。

对象具有状态，可以用数据来描述，例如：一个人，姓名：齐亚楠，年龄：22，体重：65，身高：175等

对象具有行为，例如，运动，吃饭，睡觉，敲代码！！！

* 1. 什么是类？

具有相同或相似性质的对象的集合就是类，例如：人，学生，动物。。。

类具有属性：是对象的抽象，例如：姓名，年龄，体重。。。

类具有行为：是对对象行为的抽象。。。

抽象类：一般情况下，除了继承树的叶子节点以外，其他的所有类都是抽象类

具体类：继承树的叶子节点一般情况下是具体类

* 1. 类的访问修饰符

Public 完全公开，没有访问限制，同一solution；

Internal 在同一命名空间内使用，同一project；

Private 私有成员，在类的内部可以使用；

Protected 保护成员，该类的内部和继承类中可以访问

* 1. 类的实例化

通过类产生对象，叫做类的实例化

**1.类的实例化，用关键字new**

**语法： 类 实例名 = new   类（）；**

**2.类的成员的访问：**

**实例名.属性    实例名.方法名();**

* 1. 通过映射的方式，感兴趣的自己查。。。。

* 1. 继承！！！

面向对象中类与类之间的一种关系，继承的类称为子类，派生类，而被继承的类称为父类，基类，或者超类，类与类继承之后，除了构造方法，子类具有父类的所有属性和方法，构造方法是调用，不是继承，同时子类可以加入新的属性或者方法。

继承的设计原则：高内聚，低耦合，类的继承层数不能超过三层。

如何让访问父类有参构造函数？？base

* 1. 接口（Interface）

接口就是一种特别的类。只需要定义函数，函数不用实现，

接口内定义的函数必须在子类里面全部得实现

可以实现多继承

* 1. 多态

接口的不同的实现方式即为多态