第三周

## 本周学习到的东西

类（class）是什么：

利用library 画乌龟的时候，以一段代码为例

import turtle 引入库

def main():

bran = turtle.Turtle() 涂色部分就是类

bran.shape(‘turtle’) 通过类实例化了bran就是小乌龟，再利用相应操作控制小乌龟

bran.color(‘yellow’)

If \_\_name\_\_ == ‘\_\_main\_\_’:

main()

类可以对应现实世界存在的某个物体

面向对象的代码，可以把数据、状态等信息都放在一个 class 的实例里面去管理，等于是给了一个笼子，把它们都关起来了。

1. 把代码的世界和真实的世界联系起来，并做到足够地抽象和封装
2. 对于真实世界的抽象能够形成一张蓝图，这张蓝图可以重复生产出实例出来。

