

JAVA05 答

1)

```
1 package org.example;
2
3
4 public class Person { 2个用法
5
6     public static int count; 2个用法
7
8     public String name;
9     public int age; 1个用法
10    public int sex; 1个用法
11
12    public Person(String name, int age, int sex) { 1个用法
13        this.name = name;
14        this.age = age;
15        this.sex = sex;
16        count++;
17    }
18
19    public static int getCount() { 0个用法
20        return count;
21    }
22
23    private void eat() { 0个用法
24        System.out.println(name + " 正在吃东西");
25    }
26
27    private void sleep() { 0个用法
28
29    }
30
31    private void dadoudou() { 0个用法
32
33    }
34
35 }
```

我的 person 类代码如下。其中 this 的作用为区分成员变量和方法参数，比如 this.name = name; 中将参数 name 赋值给成员变量 name，如果不用 this，在赋值时就会发生歧义，导致始终 name 都代表方法参数，无法正确赋值。

2)

```
package org.example;

import static org.example.Person.count;

public class main {
    public static void main(String[] args){
        Person person1 = new Person( name: "张三", age: 25, sex: 1);
        System.out.println(count);
    }
}
```

我认为，类是一个蓝图或模板，用于创建对象。它定义了对象的属性和行为，也就是对应字段与方法，比如 person 类，但并没有真正创造了一个 person，只给出了 person 应该有什么。而对象则是类的一个

实例，通过类的构造函数可以创建一个对象。每个对象都有自己的状态（通过属性来表示），可以相同也可以不同。并且可以执行类中定义的方法。且一个类可以创造多个对象。

3)

访问修饰符共有四种，为便于比较，我做成表格形式总结

修饰符	同包中类	子类	其他包中类
Public	可	可	可
Protected	可	可	No
Private	No	No	No
Default	可	No	No

而 Private 仅限于定义它的类内部访问。

4)

```
public class Person { 2个用法

    public static int count; 2个用法

    public String name;
    public int age; 1个用法
    public int sex; 1个用法

    public Person(String name, int age, int sex) { 1个用法
        this.name = name;
        this.age = age;
        this.sex = sex;
        count++;
    }
}
```

我定义了一个静态变量 num，并在每次有 person 对象创立时自加一。而 num 是一个静态变量，这意味着所有 Person 类的实例共享这个变量。无论创建多少个 Person 对象，它们都将访问同一个 num 变量。否则会导致每个 Person 对象都会有自己的 num 变量，从而导致无法正确计数。

然后我定义了一个静态方法 count 以获取当前 num 的值返回。

```
public static int Count() { 2个用法
    return num;
}
```