现在程序开发的主流：面向对象设计思想（oop）---php(开源的) asp.net ---java(jsp,-serverlet—标签)-

JavaSE—javaWEB—spring mvc—mysql---mybaits

软件行业开发的思想：

面向过程：想到什么地方就写到什么地方，函数

面向对象：设计图纸，抽象，模板（类）再进行分块开发。

面向对象的设计思想：

现实世界的事物，通过抽象（寻找事物的共同点），形成一类物体。

定义：

类：现实世界中客观存在的，具有相同特征物体的总称

对象：依据类而产生每一个个体。

属性：描述一个对象的某一特征。

值：度量属性的单位。

辩证：

1. 类是模板，没有类就没有对象。
2. 对象是依据类而产生的，每一对象的消亡，影响不到类。对象属性值的改变，影响对象的改变。

类的三大特性：

封装：为了使程序安全，不让外界直接访问。

如果要访问封装过属性，则必须使用访问器setter（设置） getter（获取）

继承：子类延续了父类特征，同时又可以有自己特殊特征。

子类继承父类，继承的类叫做子类，被继承的类叫父类。

多态：多种操作形式：

函数的重载，函数名相同，函数的参数个数不同，或者参数类型不同，与函数的返回值类型无关。

子类对象实例化父类对象的过程。通过父类对象来调用子类的方法或者属性，就是多态。（设计模式）

函数：

传参：函数定义的时候的参数形式参数，函数调用的时候传递的参数实际参数。

按照参数的传递类型：值传递和引用传递

值传递传递的是基本的数据类型的单一元素。

引用传递的是对象的引用（内存地址---指针）

区别：值传递，不改变原来的使用的值。

引用传递，如果内存地址中的数据改变了，则原来在地址中的数据也改变了。通过另外一个引用也可以看到改变的情况。

装修房子：钥匙可以多把，只要拿一把钥匙去打开房间，进行装修，另外一个钥匙再打开的时候，会看到同样结果。