晚上：7:30进行测试 8:00正式开始

**网络环境**

建议先把音量调到最大

调整屏幕布局

客户端菜单 – 布局

调成比800\*600更大的分辨率

定期讲课

<http://www.bjsxt.com>

**Thinking in OO**

**Next：**

抽丝剥茧策略模式

C&C接口详细解析

(Comparable & Comparator)

要求：

1. 初步具备面向对象的设计思维
2. 了解多态的概念

**假设**

1. 了解类、对象、属性、方法

可以阅读尚学堂JavaSE视频第三章

1. 写过数个Java程序
2. 下载并安装了Eclipse

在尚学堂JavaSE视频了解Eclipse的用法（非必须）

**谈谈工具**

思想是战略高度的东西

工具是战术高度的东西

工具的学习：

敢用

勤用

**项目背景**

老张开车去东北  
撞了  
肇事司机耍流氓  
跑了  
多亏一个东北人  
送到医院缝五针  
好了  
老张请他吃顿饭  
喝得少了他不干

他说........  
俺们那嘎都是东北人...  
俺们那嘎盛产高丽参...  
俺们那嘎猪肉炖粉条...  
俺们都是活雷锋...  
俺们那嘎没有这种人...  
撞了车哪能不救人...   
俺们哪嘎山上有珍蘑...  
那个人他不是东北人 ...  
翠花上酸菜

**面向过程的思维**

**OO思维(Object Oriented)**

考虑类 ——仁者见仁智者见智，没有完美的设计，只要有助于系统开发，后期可以随时修改

* 名词

属性

* 不可脱离具体的应用环境 ——根据具体的需求

方法

类之间的关系

隐藏（封装）

降低耦合度 ——没有最低

继承 ——耦合度非常强，违反了封装

多态

**多态**

核心中的核心

可扩展性（Extensibility）

**注意：**

* 设计没有绝对的对与错 ——仁者见仁智者见智
* Over Design也是一种罪过
* 没有任何实际中的设计会一步到位
  + Core到丰富
* 初学者不要考虑太多的原则和条条框框，最重要是动手写
* 抽象类与接口
* 享受OO的乐趣吧

**总结**

O O思想慢慢来  
封装继承和多态  
设计层层无止境  
适可而止乐开怀

**作业**

封装剩下的歌词

放轻松，任意发挥

农场一头小母牛，  
每年生头小母牛，  
母牛五岁产母牛，  
二十年上多少牛？