

第2次練習-練習-PC2

學號：110111221

姓名：劉怡秀

作業撰寫時間：100 (mins · 包含程式撰寫時間)

最後撰寫文件日期：2023/3/25

本份文件包含以下主題：(至少需下面兩項，若是有多者可以自行新增)

- ☒ 說明內容
- ☒ 個人認為完成作業須具備觀念

說明程式與內容

1. 由於JAVA中語言的變數具有形態，其形態會讓JAVA在編譯時計算出需要多少記憶體大小；PYTHON3中，也加入了型態，請用PYTHON宣告一整數或字串型態變數，並隨意給值。

答案：

```
#宣告一個整數變數
class plus:
    a_integer = 10
print(a_integer)
#宣告一個字串變數
class plus:
    b_string = "Hello"
print(a_integer)
```

2. 何謂物件導向？物件導向的物件與學習過的變數是否有相關性？

答案：傳統的程式設計主張將程式看作一系列函式的集合，或者直接就是一系列對電腦下達的指令，物件導向可以被看成在程式中包含各種獨立而又互相呼叫的物件的思想，這與傳統的思想剛好相反，物件導向程式設計中的每一個物件都應該能夠接受資料、處理資料並將資料傳達給其它物件，因此它們都可以被看作一個小型的「機器」，即物件。
有，但並非所有的程式語言都直接支援「物件導向程式設計」相關技術與結構。

開始寫說明，該說明需說明想法，

並於之後再對上述想法的每一部分將程式進一步進行展現，

若需引用程式區則使用下面方法，

若為.cs檔內程式除了於敘述中需註明檔案名稱外，

還需使用語法` ``語言種類 程式碼 `` `，其中語言種類若是要用python則使用py，java則使用java，C/C++則使用cpp，

下段程式碼為語言種類選擇csharp使用後結果：

```
`` `csharp
```

```
public void mt_getResult(){  
    ...  
}
```

若要於內文中標示部分網頁檔，則使用以下標籤`<<html 程式碼 >>`，下段程式碼則為使用後結果：

```
<%@ Page Language="C#" AutoEventWireup="true" ...>  
  
<!DOCTYPE html>  
  
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
<head runat="server">  
<meta http-equiv="Content-Type" ...>  
    <title></title>  
</head>  
<body>  
    <form id="form1" runat="server">  
        <div>  
            </div>  
    </form>  
</body>  
</html>
```

更多markdown方法可參閱<https://ithelp.ithome.com.tw/articles/10203758>

個人認為完成作業須具備觀念

開始寫說明，需要說明本次作業個人覺得需學會那些觀念，亦可作為學習筆記使用 (需寫成文章，需最少50字，並且文內不得有你、我、他三種文字)

JAVA中語言的變數具有形態，但不太熟，PYTHOON宣告一整數或字串型態變數，看起來是滿基礎+重要的東西。了解物件導向的定義，分辨出他和其他的變數是不是同樣的東西。