一 封装

1 封装的概念

2 访问控制修饰符

public 公开的

缺省的

protected 受保护的

private 私有的, 私有的成员和方法，只能在本类中访问

3 get/set方法

get方法：获取成员变量的值

set方法：设置成员变量的值

通过eclipse可以自动生成get和set方法

二 继承

子类继承父类，子类就拥有过了父类的成员变量和方法

1 生活中的继承

如，子女继承父母的财产，子女就拥有了这些财产

生物

植物 动物

爬行动物 哺乳动物

猴类 人类

男人 女人

2 代码中表现继承关系

子类，派生类

父类，超类，基类

创建子类对象的过程：

Animal的静态代码块

Bird的静态代码块

Animal的构造代码块

Animal的构造方法

Bird的构造代码块

Bird的构造方法

3 方法的重写override

重载(overload)

4 final关键字

三 抽象类

abstract

1 抽象类

2 抽象方法

作业：

1 小明左手和右手分别有两张牌，交换左手和右手的牌 ，如原来左右手的牌为红桃A和黑桃K，交换后为黑桃K和红桃A

2 定义Shape、Circle、Square类，Circle和Square继承自Shape类，每个类中定义一个名为draw的方法

3 定义Car、Taxi、Truck类，Taxi、Truck和继承自Car类，要求Taxi和Truck类有自己特有的方法和成员变量