

第2次練習-練習-PC2

學號：110111215

姓名：林孝臻

作業撰寫時間：180 (mins · 包含程式撰寫時間)

最後撰寫文件日期：2023/03/23

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 = 20
print(a_integer)
#宣告一個字串變數
class plus:
    b_string = "Hello world"
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：是具有物件概念的程式設計典範，同時也是一種程式開發。物件導向的設計方式強調程式碼的可讀性、可重複使用性、可維護性以及擴充性。關於物件導向的物件與學習過的變數是否有相關性，可以說兩者是有相關性的，但又有所不同。在程式設計中，變數是一個存儲數值或物件的容器，它在程序執行過程中可以被賦值和修改。而在物件導向中，物件則是一個由數據和方法組成的實體，它具有自己的狀態（State）和行為（Behavior），可以與其他物件進行互動。

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：

```
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)

物件導向的典範定義 如何有效地使用物件的特性並發揮使用物件導向分析設計的優勢，使其在所認同接受的整體性信念、價值與方法。