

第2次隨堂題目-隨堂-QZ2

學號：112111130
 姓名：XU廖昱婷
 作業撰寫時間：180 (mins , 包含程式撰寫時間)
 最後撰寫文件日期：2025/12/15

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)

- [x] 說明內容
- [x] 個人認為完成作業須具備觀念

說明程式與內容

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>

請在撰寫"說明程式與內容"該塊內容，請把原該塊內上述敘述刪除，該塊上述內容只是用來指引該怎麼撰寫內容。

1. 請說明物件導向類別與物件。

Ans: 一、什麼是「物件（Object / 物品）」？

在日常生活中，我們看到的每一樣東西都可以當成一個「物件」。

例如：

一支手機

一輛腳踏車

一個學生

每個物件都有兩個重點：

① 屬性（特徵）

描述「這個東西是什麼樣子」

手機：顏色、品牌、電量

學生：姓名、學號、年級

② 行為（可以做什麼）

描述「這個東西能做什麼」

手機：打電話、拍照

學生：上課、考試

☞ 物件 = 有屬性 + 有行為的實際存在

二、什麼是「類別（Class / 類型）」？

類別可以想成是「設計圖」或「分類規則」。

例如：

「學生」是一個類別

「學生甲」、「學生乙」才是真正物件

☞ 類別本身不是實際的人或物，只是用來規定物件要長怎樣、能做什麼

舉例說明：

類別：學生

屬性：姓名、學號、科系

行為：上課()、交作業()

物件：

小明（學生類別產生的一個人）

小美（學生類別產生的一個人）

三、類別與物件的關係（重點）

可以用一句話記：

類別是藍圖，物件是照藍圖做出來的成品

比喻 類別 物件 建築 建築設計圖 真正的房子 食譜 食譜 做出來的菜 學生資料 學生類別 某一位學生