1. 面向对象思想编程的三条主线
   1. 类及类的成员：属性 方法 构造器 代码块 内部类
   2. 面向对象的特征：封装性 继承性 多态性
   3. 其他关键字
2. 面向对象中类和对象的理解，指出二者的关系
   1. 类是抽象的概念上的对一类事物的描述，对象是实际存在的该类事物。
   2. 对象是类的实例化
3. 类和对象的创建和执行操作的步骤
   1. 创建类、设计类的成员
   2. 创建类的对象
   3. 调用
4. 类的方法内可以定义变量，可以调用属性，不能定义方法，可以调用方法