```
提供public 的get方法 —— 用于外部访问数据
                             提供public的set方法 —— 用于外部修改数据
               封装
                             在get和set方法中进行逻辑或者权限上的校验
                              如果有boolean类型的成员变量 —— 不要起isXxx —— isMale
                       概念 —— 如果一个类继承了父类,就拥有了父类中的所有成员(成员变量,成员方法)
                             ~ 权限修饰符 class 类名 extends 被继承的类{ 类体}
                             - 权限修饰符 public 默认
                       语法 -
                             这个类我们称为子类(SubClass),被继承的这个类称为父类(超类,基类 SuperClass)
                            └ 注意 —— extends』。面只戴跟一个类
                                     。主要子类is-a父类的这样一中关系
                                     父类引用指向子类的对象 :Father father = new Son()
                                                                - 如果一个类如果没有显式的使用extends, 父类是Object
                                         祖先类 —— 处于继承层次顶层的类 —— 所有类的祖先类都是Object
                                几个概念 -
                                                               定义一个类创建其对象,都能出来属于Object的方法
                                         继承层次 —— :个祖先类派生出来的所有子类的集合
                                        ─ 继承链 —— 甘介类到祖先类的路径
                       继承层次 -
                                     - java中是单4.承的
                                      某个类的子类不管中间隔了几层,都属于这个类的子类,没有孙子,重孙子说法
                                      某2个类都继承了同一个父类, 这2个类之间没有关系, 没有兄弟姐妹的说法
                                注意 -
                                      某个类继承了另一个类,这个子类都会继承这个继承链上的所有的成员
                                      一个类有1个直接父类,但是可以有间接的父类
                                     不能循环继承
                                 · 父类中的private成员 —— 继承了,但是没有访问权限
                       继承的限制 —— 父类中的静态的成员 —— 不属于继承, 只是说子类能够使用
                                父类中的构造方法不能继承
                                       同包 —— 随意访问
                       protected权! 艮修饰符 —— 非同包 —— 只能在子类中, 1 / 建子类的对象去访问
                                      注意: this 是对象
                                                 执行main方法
                                                 首次创建对象
                                   ~ 类加载时机小结 -
                                                 首次访问某个类的静态的成员
                                                 子类的加载会触发父类的加载
                                                                    父类成员优先于子类成员赋值
                                                                    父类的构造方法先执行 —— 子类的构造方法中隐含一个super()
                       子类对象的初始化 —— 创建对象过程 —— 父类成员子类成员的赋值问题 —
                                              不写super()
                                     显式初始化 —— 手动显式写出super()
               继承
                              含义 —— 近似当做一个引用, 实际指向的是子类对象中的父类的成员区域, 近似看做指向父类对象
                              受访问权限控制
oop2

    super VS this

                                                     访问范围(编译的角度)
                                                     访问结果(运行的角度)
                                                                 父类引用指向父类对象
                       属性隐藏 —— 对象名.成员变量名这种访问方式 -
                                                     创建对象的方式 —— 子类引用指向子类对象
                                                                 父类引用指向子类对象
                                                     结论 —— 范围还是结果都取决于引用的数据类型 (编译看左边, 运行也看左边)
                                                     访问范围
                                   对象名.成员方法这种访问 ── 访问结果
                                                    结论 —— 范围是取决于引用的类型(编译看左边),结果取决于具体所指向的对象的类型(运行看右边)
                                                  wOverrice — 标记或检测这个方法是不是重写父类的方法
                       方法覆盖(重写)
                                                       ~ 访问权限跟父类—致或者宽松
                                                        返回值类型跟父类一致或者兼容
                                   子类重写父类的方法 -
                                                       - 形参列表必须一样
                                                  方法重载 VS 方法重写
                             final修饰类 —— 这个类不能被继承
                                       。这个方法不能被重写
                              final修饰方法 —— final 不要跟private static放—起
                                        final也不能修饰构造方法
                                                   基本数据类型 —— 值不能变
                                              局部变量 —— 局部常量, 跟普通性质一样的, 多个不可变
                       final -
                             final修饰变量 -
                                                                  - 构造方法 —— 小心有参构造 无参构造
                                        - 变量 -
                                                                  - 3选1,只能进一个,不能覆盖
                                                                     不能用默认值
                                                                     2选1,只能选1个
                       概念 —— 同一事物在不同情况下,所表现出的不同的行为
                       多态发生的条件 —— 子类重写:公类方法
                                  公类引用指向子类对象
                                   不证继承 final修饰类
                       不能发生的场景 —— 不注重写 final修饰方法 \ 及nrivate static
                                  没有、2类引用指向子类对象
               多态
                       化点缺点
                       instanceof关键字的使用 —— 引用 instanceof 类型名 —— true —— 引用指向的对象必须是后面类型的对象或者子类对象 false —— 特殊null
```

私有化属性