

第 10 章作业-面向对象（1）

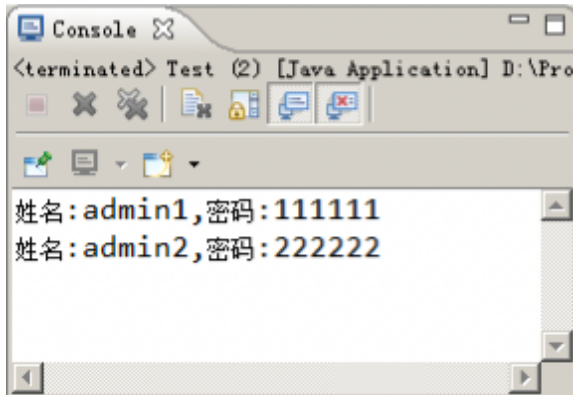
【练习 1】 训练要点

定义类的属性;定义类的方法

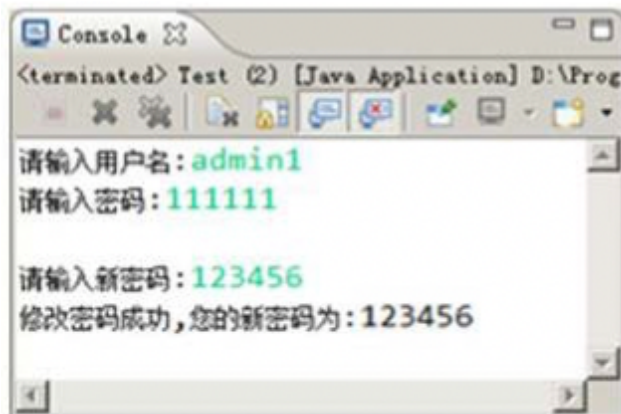
1.1、需求说明

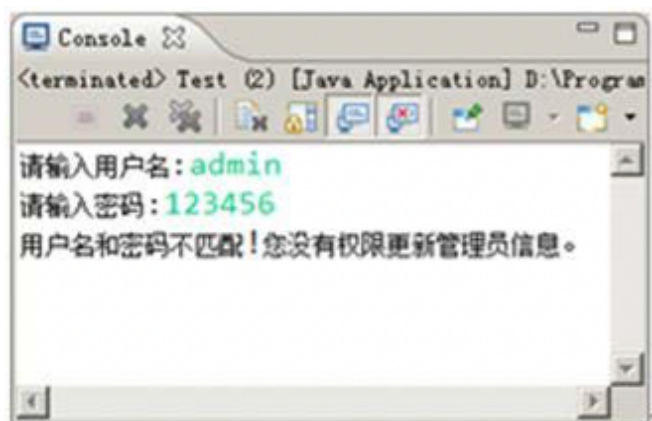
编写管理员类(属性:用户名, 密码;方法:show() 显示管理员信息)

创建两个管理员类对象, 输出他们的相关信息



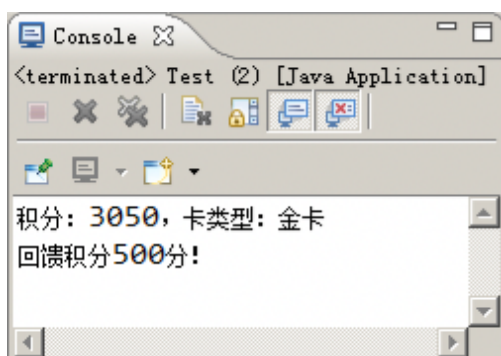
输入旧的用户名和密码, 如果正确, 才有权限更新
从键盘上获取新的密码, 进行更新





1.2、需求说明

实现积分回馈功能:金卡客户积分大于 1000 分或普卡客户积分大于 5000, 获得回馈积分 500 分。创建客户对象输出他得到的回馈积分



1.3、选择题

1. () 是拥有属性和方法的实体。(选两项)

- A. 对象
- B. 类
- C. 方法
- D. 类的实例

2. 对象的特征在类中表示为变量, 称为类的 ()。

- A. 对象
- B. 属性
- C. 方法
- D. 数据类型

3. 小菜定义了一个汽车类 (Car), 包含的属性有: 颜色 (color), 型号 (type), 品牌 (brand)。现在大鸟要在 main 方法中创建 Car 类的对象, 在它编写的代码中, () 是正确的。

- A.

```
Car myCar = new Car;  
myCar.color = "黄色";
```
- B.

```
Car myCar = new Car();  
myCar.brand = "宝马";
```
- C.

```
Car myCar;  
myCar.color = "黄色";
```

```
D. Car myCar = new Car();  
    color = "黄色";
```

4. 阅读下面的代码, () 是正确的。

A.

```
public class Dog {  
    String color = "黑色";  
    String type = "德国牧羊犬";  
  
    public void toString(){  
        return "这是一条" + color + "的" + type;  
    }  
}
```

B.

```
public class Dog {  
    String color = "黑色";  
    String type = "德国牧羊犬";  
  
    public String toString(){  
        return "这是一条" + color + "的" + type;  
    }  
}
```

C.

```
public class Dog {  
    String color = "黑色";  
    String type = "德国牧羊犬";  
  
    public toString(){  
        return "这是一条" + color + "的" + type;  
    }  
}
```

D.

```
public class Dog {  
    String color = "黑色";  
    String type = "德国牧羊犬";  
  
    public String toString(){  
        "这是一条" + color + "的" + type;  
    }  
}
```

1.4、使用面向对象的思想编写一个计算器类(Calculator), 可以实现两个整数的加、减、乘、除 运算。

1.5、假设当前时间是 2015 年 5 月 12 日 10 点 11 分 00 秒, 编写一个 CurrentTime 类, 设置属性为该 时间, 定义 show() 方法显示该时间

1.6、改进上一题, 将当前时间改为 2015 年 5 月 12 日 10 点 11 分 30 秒。编写一个 Demo 类, 改变 CurrentTime 类中设定的时间, 并打印输出

1.7、使用类的方式描述计算机: 计算机的各部分可以作为类的属性, showInfo() 方法用于显示 输出计算机相关配置信息, 计算机的主要部件包括 CPU、主板、显示器、硬盘、内存等

1.8、公司开发新游戏, 用面向对象的思想设计英雄类、怪物类和武器类; 编写测试类, 创建英雄对象、怪物对象和武器对象, 并输出各自的信息, 其中设定分别如下: 英雄类(属性: 名字、生命值; 方法: 输出基本信息) 怪物类(属性: 怪物名字、生命值、类型; 方法: 输出基本信息) 武器类(属性: 武器名字、攻击力; 方法: 输出基本信息)