

# OOP 與類別

TYIC 桃高資訊社

# 物件導向

物件導向程式設計(Object-oriented programming，簡稱 OOP)  
是指使用物件(object)的程式設計模式  
而物件就是類別(class)的實例(instance)  
類別定義了成員(member)和方法(method)  
物件則真正擁有這些東西

# 類別

類別的定義方式如右

也可以在前方加上

存取修飾子(**Access Modifier**)中的 **public**  
表示公開的

```
class 類別名稱 {  
    成員...  
    方法...  
}  
java
```

一個檔案中

可以有多個**頂級(top level)**類別

但只能有一個**公開頂級類別**

且**公開頂級類別**的名稱要和檔名一致

```
public class 類別名稱 {  
    成員...  
    方法...  
}  
java
```

# 類別

```
class 類別名稱 {  
    資料型別 成員名稱;  
    資料型別 成員名稱 = 值;  
  
    存取修飾子 final static 資料型別 成員名稱;  
    存取修飾子 final static 資料型別 成員名稱 = 值;  
  
    返回值型別 函式名稱(參數型別1 參數名稱1, 參數型別2 參數名稱2, ...) {  
        陳述式...  
    }  
  
    存取修飾子 static 返回值型別 函式名稱(參數型別1 參數名稱1, 參數型別2 參數名稱2, ...) {  
        陳述式...  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {}  
}
```

java