102306061 資管三甲 何秉哲

(1)

物件：Object, OOP語言中所有的東西皆為物件，物件可以接收"訊息"，並依照使用者所傳入的訊息參數以及該物件的內部狀態做出反應,並可以改變該物件的內部狀態。

型別：Type, 代表著一個物件的類型，即所謂該物建立屬於哪個class，並擁有其Type的相同、先關、相似的方法、資料參數。

實體：Instance, 及一個class所實體化的一個物件，當一個類別被實體化，使用者便可使用該類別中所定義的變數及方法。

類別：Class , 即type(為同義詞)。不同class之間的區分為：使用者究竟能傳送怎麼樣的一個參數、資料型態給他。

介面：Interface , 他等於是一個物件內所擁有的方法，也就是規範了使用者能夠對一個物件所能發出的請求。

資料成員：Data Member, 即一個物件所擁有的自己的一份變數。

成員函式：Member Function, 即代表一個物件中所定義的方法與函式。

複合 ：Composition , 為一個class 中擁有多個來自於不同類別物件中的方法、函式與參數。

繼承：Inheritance, 一個子類別中的函示與相關參數來自於一個父類別，即一個類別的函示、方法、參數是來自於另一個類別，即繼承自該類別。

(2)

自訂Rifle Class UML

