Shoot射击游戏第一天:

1. 创建6个对象类，创建World类并测试

Shoot射击游戏第二天:

1. 给6个对象类添加构造方法，并测试

回顾:

1. 什么是类？什么是对象？

1) 对象(东西)，类(模子)

2) 类中包含: 成员变量(属性)+方法(行为)

3) 一个类可以创建多个对象

1. 如何创建类？如何创建对象？如何访问成员？

1) 建类: class

2) 建对象: new

3) 访问成员: .

正课:

1. 方法的签名: 方法名+参数列表
2. 方法的重载(Overload):

1) 发生在同一类中，方法名相同，参数列表不同，方法体不同

2) 编译器在编译时会根据方法的签名来自动绑定方法

1. 构造方法: 构造函数、构造器、构建器

1) 给成员变量赋初值

2) 与类同名，没有返回值类型(连void都没有)

3) 在创建(new)对象时被自动调用

4) 若自己不写构造方法，则编译器默认提供一个无参构造方法，若自己写了，则不再默认提供

5) 构造方法可以重载

1. this: 指代当前对象，哪个对象调用方法它指的就是哪个对象

只能用在方法中，方法中访问成员变量之前默认有个this.

this的用法:

1) this.成员变量名---------访问成员变量(成员变量与局部变量同名时，this不能省略，其它时候一般都省略)

2) this.方法名()------------调用方法(一般都不写，不用)

3) this()-------------------调用构造方法(了解即可)

成员变量和局部变量可以同名

----用的时候采用就近原则

----成员变量与局部变量同名时，this不能省略----(只有这一种情况this不能省略，其它时候this都可以省略)

任务:

1. 将今天的代码在昨天晚上项目代码的基础之上每人最少两次----构造+测试

晚上7点晚课

15分钟后关闭直播

public class Student {

String name; //成员变量(在整个类中都能使用)

int age;

String address;

Student(String name, int age, String address){ //局部变量(只能在方法中使用)

this.name = name;

this.age = age;

this.address = address;

}

void study(){

System.out.println(name+"在学习...");

}

}

字母、--------

数字、\_和$------------一般都只在特殊情况下才使用，一般我们命名变量都是纯字母的

x = (int)(Math.random()\*(400-width));----------0到400-width之间的

Random rand = new Random();

x = rand.nextInt(400-width);

x = 100;

y = 200;

Student zs = new Student();

zs.name = “zhangsan”;

zs.age = 25;

zs.address = “LF”;

zs.study();

zs.sayHi();

Student ls = new Student();

ls.name = “lisi”;

ls.age = 26;

ls.address = “JMS”;

ls.study();

ls.sayHi();

Student ww = new Student();

ww.study();

ww.sayHi();

public class Student {

String name;

int age;

String address;

void study(){ //zs.study(); ls.study(); ww.study();

ww

System.out.println(this.name+"在学习...");

}

void sayHi(){

ww.name ww.age ww.address

System.out.println("大家好，我叫"+this.name+"，今年"+this.age+"岁了，家住"+this.address);

}

}

class Student{

String name;

int age;

String address;

Student(){

}

Student(String name1,int age1,String address1){

}

}

Student zs = new Student();

Student zs = new Student(“zhangsan”,25,”LF”);

class Student{

String name;

int age;

String address;

}

Student zs = new Student(); //正确，因为有默认的无参构造

class Student{

String name;

int age;

String address;

//给成员变量赋初值

Student( String name1, int age1, String address1 ){

name = name1;

age = age1;

address = address1;

}

}

Student zs = new Student(“zhangsan”, 25, “LF”);

Student ls = new Student( “lisi”, 26, “JMS”);

Student zs = new Student(); //编译错误，自己写了构造就没有无参构造了

class Student{

String name;

int age;

String address;

//给成员变量赋初值

Student( String name1, int age1, String address1 ){

name = name1;

age = age1;

address = address1;

}

}

Student zs = new Student(“zhangsan”, 25, “LF”);

Student ls = new Student(“lisi”, 26, “JMS”);

Student zs = new Student(); //编译错误，构造方法有参则必须传参

//1) 创建学生对象

//2) 给成员变量赋默认值

//3) 调用构造方法

Student zs = new Student();

Student ls = new Student(); //完整构造一个学生需要4句话

ls.name = “lisi”;

ls.age = 26;

ls.address = “JMS”;

Student zs = new Student();

zs.name = “zhsngsan”;

zs.age = 25;

zs.address = “LF”;

void println(){ }

void println( int a ){ }

void println( double b ){ }

void println( char c ){ }

void println( String s ){ }

System.out.println();

System.out.println( 25 );

System.out.println( 67.89 );

System.out.println( ‘8’);

System.out.println( “ghj”);

void step(){

}

new Student(); //创建对象(对象有了，但是没法访问，因为想访问对象必须的通过引用)

引用

数据类型 引用类型变量 指向 对象

Student zs = new Student();

zs.

int[ ]. a;

int a;