第三章心得体会

这一章学会了类和对象的定义，如何应用它，也学会了结构体与类的声明。类是现实世界或思维世界中的实体在计算机中的反映，它将数据以及这些数据上的操作封装在一起。对象是具有类类型的变量。类和对象是面向对象编程技术中的最基本的概念。类是一个抽象的概念，它不存在于现实中的时间、空间里，类知识为所有的对象定义了抽象的属性与行为。对象是类的一个具体。它是一个实实在在存在的东西。类是一个静态的概念，类本身不携带任何数据。当没有为类创建任何数据时，类本身不存在于内存空间的属性和行为，属性可以随着它自己的行为而发生改变。  
类和对象的关系  
类是对象的抽象，而对象是类的具体实例。类是抽象的，不占用内存，而对象是具体的，占用存储空间。类是用于创建对象的蓝图，它是一个定义包括在特定类型的对象中的方法和变量的软件模板。类与对象的关系就如模具和铸件的关系  
类的实例化结果就是对象，而对一类对象的抽象就是类，类描述了一组有相同属性和相同方法的对象。