



兄弟连教育

www.lampbrother.net



PHP视频教程

主讲：高洛峰

面向对象的编程思想 Object Oriented

无兄弟 不编程!



大象

冰箱

1. 打开
2. 装入
3. 关门



面向过程

- 以事件为中心的编程思想
- 分析出解决问题所需要的步骤
- 再用函数(最小单位)把这些步骤一步一步实现
- 使用的时候一个一个依次调用就可以了

- 短片介绍([面向过程](#))

什么是对象

- 万物皆为对象
- (1)对象
 - 对象是人們要進行研究的任何事物，從最簡單的整數到複雜的飛機等均可看作對象，它不僅能表示具體的事物，還能表示抽象的規則、計劃或事件。
- (2)對象的狀態和行為
 - 對象具有狀態，一個對象用數據值來描述它的狀態。對象還有操作，用於改變對象的狀態，操作就是對象的行為。對象實現了數據和操作的結合，使數據和操作封裝於對象的統一體中

无兄弟 不编程!

什么是面向对象

- 面向对象是以功能来划分问题，而不是步骤
- 注重的是对象，和对象的使用
- 只有面向对象的程序，才真正的符合人类的思维逻辑

什么是面向对象

- 世界是由各种各样具有自己的运动规律和内部状态的对象所组成的；不同对象之间的相互作用和通讯构成了完整的现实世界。因此，人们应当按照现实世界这个本来面貌来理解世界，直接通过对象及其相互关系来反映世界。这样建立起来的系统才能符合现实世界的本来面目。
- 它强调系统的结构应该直接与现实世界的结构相对应，应该围绕现实世界中的对象来构造系统，而不是围绕功能来构造系统。

- 短片介绍([面向对象](#))

面向对象的重要优势

- 可读性
- 可重用性
- 稳定性
- 维护性
- 可测试性

案例分析

- 1、开始游戏
- 2、黑子先走
- 3、绘制画面
- 4、判断输赢
- 5、轮到白子
- 6、绘制画面
- 7、判断输赢
- 8、返回步骤2
- 9、输出最后结果



1、黑白双方，
这两方的行为是
一模一样的

2、棋盘系统，
负责绘制画面

3、规则系统，
负责判定诸如犯
规、输赢等

THANK YOU!



扫描上面的二维码，关注我的新浪微博

<http://weibo.com/gaoluofeng>