

高级特性/面向对象:什么是对象

陈斌 北京大学 gischen@pku.edu.cn

面向对象:什么是对象

- 〉对象的基本概念
-)创建对象
- > 对象属性和方法的引用
- > 面向对象编程

对象的基本概念

〉 "万物皆对象"

Python中的所有事物都是以对象形式存在, 从简单的数值类型,到复杂的代码模块,都 是对象



对象的基本概念

> 对象(object)

既表示客观世界问题空间中的某个具体事物, 又表示软件系统解空间中的基本元素

> 对象 = 属性 + 方法

对象以id作为标识,既包含数据(属性),也 包含代码(方法),是某一类具体事物的特殊 实例

对象的基本概念

```
>>> id(1)
    4297537952
    >>> type(1)
    <class 'int'>
    >>> dir(1)
                      >>> id('a')
     ['__abs__', '__ad 4300773280
     r__', '__dir__', >>> type('a')
                   '__ <class 'str'>
     floordiv '.
        ', '__hash__', >>> dir('a')
                    lt['__add__', '__class__', '__contains__', '_
         reduce ex
                            ', ' rmod ',
                                                   ', '__setattr_
         rtruediv
       '__subclasshook asshook__', 'capitalize', 'casefold', 'cente
                      expandtabs', 'find', 'format', 'format_map',
    ugate', 'denomina
                       ecimal', 'isdigit', 'isidentifier', 'islower
>>> abs(-1)
                       ace', 'istitle', 'isupper', 'join', 'ljust',
                       rtition', 'replace', 'rfind', 'rindex', 'rju
>>> id(abs)
                       ', 'split', 'splitlines', 'startswith', 'str
                       ', 'upper', 'zfill']
4298931872
>>> type(abs)
<class 'builtin_function_or_method'>
>>> dir(abs)
['__call__', '__class__', '__delattr__', '_
at__', '__ge__', '__getattribute__', '__gt__
'__lt__', '__module__', '__name__', '__ne_
        '__reduce_ex__', '__repr__',
str ', ' subclasshook ', ' text signatu
```

创建对象

> 对象是类的实例,是程序的基本单元

要创建一个新的对象,首先必须定义一个类,用以指明该类型的对象所包含的内容(属性和方法)

同一类(class)的对象具有相同的属性和方法,但属性值和id不同

创建对象

〉对象的名称

赋值语句给予对象以名称,对象可以有多个名称(变量引用),但只有一个id

例: a = complex(1, 2)

对象实现了属性和方法的封装,是一种数据抽象机制

提高了软件的重用性、灵活性、扩展性

对象属性和方法的引用

> 引用形式

<对象名>.<属性名>

可以跟一般的变量一样用在赋值语句和表达式中

例: "abc".upper()

(1+2j).real

(1+2j).imag

对象属性和方法的引用

> Python语言动态的特征,使得对象可以随时增加或者删除属性或者方法

```
print(f3.fx, f3.fy)
f3.fz = 3.4
print(f3.fz)
del f3.fz
```

0.0 4.5 3.4

面向对象编程

面向对象编程(OOP)是一种程序设计范型,同时也是一种程序开发方法

程序中包含各种独立而又能互相调用的对象每个对象都能接受、处理数据并将数据传递给其他对象

〉传统程序设计

将程序看作一系列函数或指令的集合