

1, 23种设计模式

单例模式：解决的问题，如何只让设计的类只能创建一个对象

如何实现：饿汉式&懒汉式

```
class Bank
{
//私有化构造器
private Bank() {}
//创建类的对象，同时设置为private的，通过公共的来调用，体现封装性
//要求此对象也为static的
private static Bank get ()
{
return instance;
}
}
```

一，

1, main () 是一个方法，为程序的入口，

2, 权限修饰public protected 缺省 private-----面向对象的封装性

3, 对于方法来讲，static final abstract

4, 方法的返回值void/具体的返回值类型（基本数据类型和引用数据类型）方法的内部一定要有return

语句

5, 方法名：命名规则，xxxYyyZzz给方法命名时，要见名知意

6, 参数列表：同一个方法名不同的参数列表的诸多个方法之间构成重载，形参&实参---方法的参数传

递机制（值传递机制）

7, 方法体：方法定义的一种功能，具体的实现方法体操作

二，代码块：是类的第四个成员

作用：用来初始化属性

分类：只能用static进行修饰，分为静态代码块和非静态代码块