

一，面向对象的特征之一：封装与隐藏

1) 面临的问题：当创建了类的对象后，如果直接通过“对象.属性”的方式对相应的属性进行赋值的话，可能会出现不满足实际情况的意外，我们考虑不让对象来直接作用属性，而是通过“对象.方法”的形式，来控制对象对属性的访问，实际情况中，对属性的要求就可以通过方法来实现。

2) 解决方法，（封装性的思想）将类的属性私有化，提供共有的方法（setter&getter(设置对象的属性和获取类的属性)）进行调用

二，权限修饰符：public    private（本类）    protected    缺省（本包中可以看到），可以用来修饰属性和方法

1) 修饰类的权限修饰符只可以使用public和default（缺省）

注释：权限由小到大排列：

2) private（类内部）<缺省（内部类，同一个包下）<protected（同一个包下，子类以及类内）<public（同一个工程下）

不在一个包中需要引用另一个包中的东西需要引包

（只能调用public和protected修饰的东西）

```
2 import com.atguigu.java1.Animal;
```

private修饰的属性，只能在本类中进行带哦用，出了此类，就不能进行调用了

手动设置异常：

```
throw new RuntimeException("您输入的数据有误!");
```

三，类的成员之三：构造器（constructor）（new 一个构造器）

```
Person p1 = new Person();
```

1) 构造器（也叫构造方法）（构造方法不是方法的一种形式，跟方法是完全不同的东西）

2) 构造器的作用：

①创建对象

②初始化对象的属性

3)

①设计类时，若不显示的声明类的构造器的话，则系统程序会默认一个空参的构造器

②一旦显示的定义了类的构造器，那么默认的构造器就不会提供

③如何声明构造器：格式：权限修饰符    构造器的名（必须与类同名）（形参）

```
{
```

```
}
```

④同一个类中可以有多个构造器（多个构造器之间构成重载）

四，类对象的属性赋值的操作