

关于属性赋值的操作：①默认初始化②显示初始化或代码块初始化（此处两个结构按照顺序执行）③构造器中④通过方法对对象的相应属性进行修改

1. 代码块如果有修饰的话，那么只能使用static

2. 分类：静态代码块：①里面可以有输出语句

②随着类的加载而加载，而且只被加载一次

③多个静态代码块之间按照顺序结构执行

④非静态代码块的执行要早于非静态代码块

的执行

⑤静态代码块中只能执行静态的结构（类属

性和类方法）

静态初始化代码块：（可以有输出语句）

```
static{  
初始化属性名=属性值;  
}
```

非静态代码块：①可以对类的属性（静态的 & 非静态的）进行修改，同时也可以调用本类声明的方法（静态的 & 非静态的）

②里面可以有输出语句

③一个类可以有多个非静态代码块，多个非静态代码块之间采用顺序执行的方式进行执行

④每创建一个类的对象非静态代码块就加载一次

⑤非静态代码块的执行要早于构造器

非静态初始化代码块：（可以有输出语句）

```
{  
初始化属性名=属性值;  
}
```

二，关键字：final（若一个方法不希望子类去修改，可以用final进行修饰该方法）

在java中声明类、属性、方法时，可以使用关键字final来修饰，表示最终

1. **final**修饰类，则这个类不能被继承，提高安全性，提高程序的可读性

String类，StringBuffer类，system类；

2. **final**修饰方法，则该方法不能被重写，如object类中的getClass（获取类的对象）；（ctrl+shift+t查看属性和方法）

3. **final**修饰变量（成员变量和局部变量）即称为常量，名称大写，一旦初始化后，不能再进行赋值，且只能被赋值一次

此常量在哪里赋值，①此常量不能使用默认初始化

②可以显示的进行赋值、代码块、构造器

变量用**static final**修饰表示是一个全局变量

与finally和finalize的区别