

第2次練習-練習-PC2

學號：110111216

姓名：蘇哲諺

作業撰寫時間：90 (mins · 包含程式撰寫時間)

最後撰寫文件日期：2023/04/21

本份文件包含以下主題：(至少需下面兩項，若是有多者可以自行新增)

- ☒ 說明內容
- ☒ 個人認為完成作業須具備觀念

說明程式與內容

1. 由於JAVA中語言的變數具有形態，其形態會讓JAVA在編譯時計算出需要多少記憶體大小；PYTHON3中，也加入了型態，請用PYTHOON宣告一整數或字串型態變數，並隨意給值。

答案：

```
#自訂義
class plus:
    firstnum: int =5
    secondnum: int =6
def getSum(self) -> int:
    return self.firstnum +self.secondnum

plan = plus()
print(plan.getSum())
```

2. 何謂物件導向？物件導向的物件與學習過的變數是否有相關性？

答案：

物件導向是一種程式設計的方法論，將資料（稱為物件）與操作資料的方法（稱為方法）封裝在一起，並以物件為基礎進程式設計。物件導向的物件和學習過的變數相關，但在物件導向中，物件通常不僅包含變數，還包含可以操作這些變數的方法。

開始寫說明，該說明需說明想法，並於之後再對上述想法的每一部分將程式進一步進行展現，若需引用程式區則使用下面方法，若為.cs檔內程式除了於敘述中需註明檔案名稱外，還需使用語法```語言種類 程式碼```，其中語言種類若是要用python則使用py，java則使用java，C/C++則使用cpp，下段程式碼為語言種類選擇csharp使用後結果：

```
public void mt_getResult(){
    ...
}
```

```
}
```

若要於內文中標示部分網頁檔，則使用以下標籤`<<html 程式碼 >>`，下段程式碼則為使用後結果：

```
<%@ Page Language="C#" AutoEventWireup="true" ...>

<!DOCTYPE html>

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head runat="server">
<meta http-equiv="Content-Type" ...>
    <title></title>
</head>
<body>
    <form id="form1" runat="server">
        <div>
            </div>
    </form>
</body>
</html>
```

更多markdown方法可參閱<https://ithelp.ithome.com.tw/articles/10203758>

個人認為完成作業須具備觀念

開始寫說明，需要說明本次作業個人覺得需學會那些觀念，亦可作為學習筆記使用 (需寫成文章，需最少50字，並且文內不得有你、我、他三種文字)

在學習物件導向程式設計時，學會如何將資料和行為封裝成物件，進而提高程式的可讀性、可重用性和可維護性。此外，學習如何使用繼承、封裝和多型等概念，進一步深入理解物件導向的特性和應用。