# j7面向对象 Object Oriented

# oopself.p

## 概述

### 面向过程

1. 分析出解决问题的步骤，然后逐步实现。self.p

例如：婚礼筹办

-- 发请柬（选照片、措词、制作）

-- 宴席（场地、找厨师、准备桌椅餐具、计划菜品、购买食材）

-- 婚礼仪式（定婚礼仪式流程、请主持人）

1. 公式：程序 = 算法 + 数据结构
2. 优点：所有环节、细节自己掌控。
3. 缺点：考虑所有细节，工作量大。

### 面向对象

1. 找出解决问题的人，然后分配职责。

例如：婚礼筹办

-- 发请柬：找摄影公司（拍照片、制作请柬）

-- 宴席：找酒店（告诉对方标准、数量、挑选菜品）

-- 婚礼仪式：找婚庆公司（对方提供司仪、制定流程、提供设备、帮助执行）

1. 公式：程序 = 对象 + 交互
2. 优点
3. 思想层面：

-- 更接近于人的思维方式。

-- 有利于梳理归纳、分析解决问题。

(2) 技术层面：

-- 高复用：对重复的代码进行封装，提高开发效率。

-- 高扩展：增加新的功能，不修改以前的代码。

-- 高维护：代码可读性好，逻辑清晰，结构规整。

## 类和对象

1. 类：一个抽象的概念，即生活中的”类别”。
2. 对象：类的具体实例，即归属于某个类别的”个体”。
3. 类是创建对象的”模板”。

-- 数据成员：名词类型的状态。

-- 方法成员：动词类型的行为。

1. 类与类行为不同，对象与对象数据不同。

例如：(1)学生student是一个类，具有姓名，年龄等数据；

具有学习study，工作work等行为。

对象：悟空同学，28岁。

八戒同学，29岁。

(2)车 car是一个类，具有类型type，速度speed等数据；

启动start，停止stop，行驶run等行为。

对象：宝马，180.

比亚迪，100.

(3)狗dog是一个类，具有类型，姓名，重量weight等数据，

拉臭臭shit，玩play等行为。

对象：拉布拉多，米咻。

金毛，赵金多。

(4)字符串str是一个类，”abc”是一个对象。

### 语法

#### 定义类

1. 代码

class 类名:

“””文档说明”””

def \_init\_(self,参数列表):

self.实例变量 = 参数

方法成员

1. 说明

-- 类名所有单词首字母大写.

-- \_init\_ 也叫构造函数，创建对象时被调用，也可以省略。

-- self 变量绑定的是被创建的对象，名称可以随意。

#### 创建对象(实例化)

变量 = 构造函数 (参数列表)

### 实例成员

#### 实例变量

1. 语法
2. 定义：对象.变量名
3. 调用：对象.变量名
4. 说明
5. 首次通过对象赋值为创建，再次赋值为修改.

w01 = Wife()

w01.name = “丽丽”

w01.name = “莉莉”

1. 通常在构造函数(\_init\_)中创建。

w01 = Wife(“丽丽”,24)

print(w01.name)

1. 每个对象存储一份，通过对象地址访问。
2. 作用：描述所有对象的共有数据。
3. \_\_dict\_\_：对象的属性，用于存储自身实例变量的字典。

**class** Student:

**pass**

s=Student()

s.name=**'张三'**

s.sex=**'男'**

s.age=25

s.score=55.3

print(s.\_\_dict\_\_)

结果：

{'name': '张三', 'sex': '男', 'age': 25, 'score': 55.3}

#### 实例方法

1. 语法

(1) 定义： def 方法名称(self, 参数列表):

方法体

(2) 调用： 对象地址.实例方法名(参数列表)

不建议通过类名访问实例方法

2. 说明

(1) 至少有一个形参，第一个参数绑定调用这个方法的对象,一般命名为"self"。

(2) 无论创建多少对象，方法只有一份，并且被所有对象共享。

3. 作用：表示对象行为。

### 类成员

#### 类变量

1. 语法
2. 定义：在类中，方法外定义变量。

class 类名:

变量名 = 表达式

1. 调用：类名.变量名

不建议通过对象访问类变量

1. 说明

-- 存储在类中。

-- 只有一份，被所有对象共享。

1. 作用：描述所有对象的共有数据。

#### 类方法

1. 语法
2. 定义：

@classmethod

def 方法名称(cls,参数列表):

方法体

1. 调用：类名.方法名(参数列表)

不建议通过对象访问类方法

1. 说明

-- 至少有一个形参，第一个形参用于绑定类，一般命名为'cls'

-- 使用@classmethod修饰的目的是调用类方法时可以隐式传递类。

-- 类方法中不能访问实例成员，实例方法中可以访问类成员。

1. 作用：操作类变量。

### 静态方法

1. 语法
2. 定义：

@staticmethod

def 方法名称(参数列表):

方法体

1. 调用：类名.方法名(参数列表)

不建议通过对象访问静态方法

1. 说明

-- 使用@ staticmethod修饰的目的是该方法不需要隐式传参数。

-- 静态方法不能访问实例成员和类成员

1. 作用：定义常用的工具函数。

## 封装

### 定义

1. 数据角度讲，将一些基本数据类型复合成一个自定义类型(将多个变量变成一个类)。

符合人类思考方式，将数据和对数据的操作封装起来

1. 行为角度讲，向类外提供功能，隐藏实现的细节(名字前面加两个下划线，设置为私有成员)。
2. **设计角度讲**：

（1）分而治之

-- 将一个大的需求分解为许多类，每个类处理一个独立的功能。

-- 拆分好处：便于分工，便于复用，可扩展性强。

(2) 封装变化

-- 变化的地方独立封装，避免影响其他类。

@property

**def** a(self):

*# 逻辑判断*

**return** self.\_\_a

@property

**def** a(self):

*# 逻辑判断*

**return** self.\_\_a

(3) 高 内 聚

-- 类中各个方法都在完成一项任务(单一职责的类)。

(4) 低 耦 合

-- 类与类的关联性与依赖度要低(每个类独立)，让一个类的改变，尽少影响其他类。

[例如：硬件高度集成化，又要可插拔]

最高的内聚莫过于类中仅包含1个方法，将会导致高内聚高耦合。

最低的耦合莫过于类中包含所有方法，将会导致低耦合低内聚。

### 作用

1. 简化编程，使用者不必了解具体的实现细节，只需要调用对外提供的功能。
2. 松散耦合，降低了程序各部分之间的依赖性。
3. 数据和操作相关联，方法操作的是自己的数据。

### 私有成员

1. 作用：无需向类外提供的成员，可以通过私有化进行屏蔽。
2. 做法：命名使用双下划线开头。
3. 本质：障眼法，实际也可以访问。

私有成员的名称被修改为：\_类名\_\_成员名，可以通过\_dict\_属性或dir函数查看。

### \_\_slots\_\_

1. 作用：限定一个类创建的实例只能有固定的实例变量，不能再额外添加。
2. 语法：

在类中定义

\_\_slots\_\_ = (“变量名1”,”变量名2”…..)

1. 说明：含有\_\_slots\_\_属性的类所创建的对象没有\_\_dict\_\_属性, 即此实例不用字典来存储对象的实例属性。
2. 优点：访止用户因错写属性的名称而发生程序错误。
3. 缺点：丧失了动态语言可以在运行时为对象添加变量的灵活性。

### 属性@property

公开的实例变量，缺少逻辑验证。私有的实例变量与两个公开的方法相结合，又使调用者的操作略显复杂。而属性可以将两个方法的使用方式像操作变量一样方便。

1. 定义：

@property

def name(self):

return self.\_\_name

@name.setter

def name(self, name):

self.\_\_name = name

1. 调用：

对象.属性名 = 数据

变量 = 对象.属性名

1. 说明：

-- 通常两个公开的属性，保护一个私有的变量。

-- @property 负责读取，@属性名.setter 负责写入

-- 只写：属性名= property(None, 写入方法名)

### 案例:学生管理系统



#### 需求

实现对学生信息的增加、删除、修改和查询。

#### 分析

界面可能使用控制台，也可能使用Web等等。

1. 识别对象：界面视图类 逻辑控制类 数据模型类
2. 分配职责：

界面视图类：负责处理界面逻辑，比如显示菜单，获取输入，显示结果等。

逻辑控制类：负责存储学生信息，处理业务逻辑。比如添加、删除等

数据模型类：定义需要处理的数据类型。比如学生信息。

1. 建立交互：

界面视图对象 <----> 数据模型对象 <----> 逻辑控制对象

#### 设计

数据模型类：StudentModel

数据：编号 id,姓名 name,年龄 age,成绩 score

逻辑控制类：StudentManagerController

数据：学生列表 \_\_stu\_list

行为：获取列表 stu\_list,添加学生 add\_student，删除学生remove\_student，修改学生update\_student，根据成绩排序order\_by\_score。

界面视图类：StudentManagerView

数据：逻辑控制对象\_\_manager

行为：显示菜单\_\_display\_menu，选择菜单项\_\_select\_menu\_item，入口逻辑main，

输入学生\_\_input\_students，输出学生\_\_output\_students，删除学生\_\_delete\_student，修改学生信息\_\_modify\_student，按成绩输出学生\_\_output\_student\_by\_score

练习1：定义学生信息

## 继承

### 语法

1. 代码

class 子类(父类):

def \_\_init\_\_(self,参数列表):

super().\_\_init\_\_(参数列表)

self.自身实例变量 = 参数

1. 说明

-- 子类拥有父类的所有成员。

-- 子类如果没有构造函数，将自动执行父类的，但如果有构造函数将覆盖父类的。此时必须通过super()函数调用父类的构造函数，以确保父类属性被正常创建。

### 多继承

一个子类继承两个或两个以上的基类，父类中的属性和方法同时被子类继承下来。

同名方法的解析顺序（ ， Method Resolution Order）:

类自身 --> 父类继承列表（由左至右）--> 再上层父类

A

/ \

/ \

B C

\ /

\ /

D

### 定义

1. 重用现有类的功能与概念，并在此基础上进行扩展。
2. 说明：

-- 子类直接具有父类的成员（共性），还可以扩展新功能。

-- 事物具有一定的层次、渊源，继承可以统一概念。

例如：公司组织架构

老板

行政中心 营销中心 技术中心

人力资源 行政部 销售部 策划部 研发部 产品部

### 优点

1. 一种代码复用的方式。
2. 以层次化的方式管理类。

### 缺点

耦合度高

### 作用

隔离客户端代码与功能的实现方式。

### 适用性

多个类在概念上是一致的，且需要进行统一的处理。

### 相关概念

父类（基类、超类）、子类（派生类）。

父类相对于子类更抽象，范围更宽泛；子类相对于父类更具体，范围更狭小。

单继承：父类只有一个（例如 Java，C#）。

多继承：父类有多个（例如C++，Python）。

Object类：任何类都直接或间接继承自 object 类。

### 内置函数

isinstance(obj, class\_or\_tuple)

返回这个对象obj 是否是某个类的对象,或者某些类中的一个类的对象。

## 多态

### 定义

父类的同一种动作或者行为，在不同的子类上有不同的实现。

### 作用

1. 继承将相关概念的共性进行抽象，多态在共性的基础上，体现类型的个性化（一个行为有不同的实现）。
2. 增强程序扩展性，体现开闭原则。

### 重写

子类实现了父类中相同的方法（方法名、参数），在调用该方法时，实际调用的是子类的方法。

#### 内置可重写函数

Python中，以双下划线开头、双下划线结尾的是系统定义的成员。我们可以在自定义类中进行重写，从而改变其行为。

\_\_str\_\_函数：将对象转换为字符串(对人友好的)

\_\_repr\_\_函数：将对象转换为字符串(解释器可识别的)

**class** Student:

**def** \_\_init\_\_(self,name,sex,age,score):

self.name=name

self.sex=sex

self.age=age

self.score=score

*#*

**def** \_\_str\_\_(self):

**return** self.name+**' '**+self.sex+**' '**+\

str(self.age)+**' '**+str(self.score)

**def** \_\_repr\_\_(self):

**return 'Student("%s","%s",%d,%.2f)'**\

%(self.name,self.sex,self.age,self.score)

s01=Student(**'老王'**,**'男'**,28,99)

print(s01)

s02=eval(s01.\_\_repr\_\_())

print(s02)

运行结果：

老王 男 28 99

老王 男 28 99.0

#### 运算符重载

定义：让自定义的类生成的对象(实例)能够使用运算符进行操作。

##### 算数运算符



##### 反向算数运算符重载



##### 复合运算符重载



##### 比较运算重载



## 设计原则

### 开-闭原则（目标、总的指导思想）

**O**pen **C**losed **P**rinciple

对扩展开放，对修改关闭。

增加新功能，不改变原有代码。

### 类的单一职责（一个类的定义）

**S**ingle **R**esponsibility **P**rinciple

一个类有且只有一个改变它的原因。(一个类只干一件事)

### 依赖倒置（依赖抽象）

**D**ependency **I**nversion **P**rinciple

客户端代码(调用的类)尽量依赖(使用)抽象的组件。

抽象的是稳定的。实现是多变的。

### 组合复用原则（复用的最佳实践）

Composite Reuse Principle

如果仅仅为了代码复用优先选择组合复用，而非继承复用。

组合的耦合性相对继承低。

### 里氏替换（继承后的重写，指导继承的设计）

**L**iskov **S**ubstitution **P**rinciple

父类出现的地方可以被子

类替换，在替换后依然保持原功能。

子类要拥有父类的所有功能。

子类在重写父类方法时，尽量选择扩展重写，防止改变了功能。

**def** get\_salary(self):

**return** super().get\_salary()+self.bonus

### 迪米特法则（类与类交互的原则）

Law of Demeter

不要和陌生人说话。

类与类交互时，在满足功能要求 的基础上，传递的数据量越少越好。因为这样可能降低耦合度。

## 类与类的关系

**泛化：**子类与父类的关系，概念的复用，耦合度最高；

B类泛化A类，意味B类是A类的一种；

做法：B类继承A类

**关联(聚合/组合)：**部分与整体的关系，功能的复用，变化影响一个类；

A与B关联，意味着B是A的一部分；

做法：在A类中包含B类型成员。

**依赖：**合作关系，一种相对松散的协作，变化影响一个方法；

A类依赖B类，意味A类的某些功能靠B类实现；

做法：B类型作为A类中方法的参数，并不是A的成员。