1、创建一个对象后默认调用(A)

A、\_\_init\_\_ B、\_\_str\_\_ C、\_\_add\_\_ D、\_\_and\_\_

2、类是对象的 模板 、对象是类的 实例 .

3、对象是由 属性 、 行为 两部分构成.

4、创建学生类：

类名：Student

属性：name（姓名）、age（年龄）、sex（性别）

方法：

def info(self) # 打印学生的姓名、年龄、性别

def draw(self) #打印”XX会画画呢”

描述：创建学生类，通过学生类创建一个学生对象，分别调用学生的info方法和draw方法.

|  |
| --- |
| **class** Studnet():  **def** info(self):  print(**"姓名：%s"** %stu.name)  print(**"年龄：%d"** %stu.age)  print(**"性别：%s"** %stu.sex)  **def** draw(self):  print(**"%s会画画呢"** %stu.name)  stu = Studnet() stu.name = **"明明"** stu.age = 18 stu.sex = **"男"** stu.info() stu.draw() |

5、创建动物类：

类名：animal

属性(使用魔法方法实现)：name（姓名）、age（年龄）、color（颜色）

方法：

def info(self) # 打印姓名、年龄、毛颜色

def run（self）#打印“XX会跑呢”

描述：创建动物类，通过动物类创建一个动物对象，分别调用动物的info和run方法.

|  |
| --- |
| **class** animal(object):  **def** \_\_init\_\_(self, name, age, color):  self.name = name  self.age = age  self.color = color  **def** info(self):  print(self.name, self.age, self.color)  **def** run(self):  print(**"%s会跑呢"** %self.name)  an\_animal = animal(**"哈士奇"**, 5, **"黄色"**) an\_animal.info() an\_animal.run() |