

面向对象基础

目标

- 理解面向对象
- 类和对象
- 添加和获取对象属性
- 魔法方法

一. 理解面向对象

面向对象是一种抽象化的编程思想，很多编程语言中都有的一种思想。

例如：洗衣服

思考：几种途径可以完成洗衣服？

答：手洗 和 机洗。

手洗：找盆 - 放水 - 加洗衣粉 - 浸泡 - 搓洗 - 拧干水 - 倒水 - 漂洗N次 - 拧干 - 晾晒。

机洗：打开洗衣机 - 放衣服 - 加洗衣粉 - 按下开始按钮 - 晾晒。

思考：对比两种洗衣服途径，同学们发现了什么？

答：机洗更简单

思考：机洗，只需要找到一台洗衣机，加入简单操作就可以完成洗衣服的工作，而不需要关心洗衣机内部发生了什么事情。

总结：面向对象就是将编程当成是一个事物，对外界来说，事物是直接使用的，不用去管他内部的情况。而编程就是设置事物能够做什么事。

二. 类和对象

思考：洗衣机洗衣服描述过程中，洗衣机其实就是一个事物，即对象，洗衣机对象哪来的呢？

答：洗衣机是由工厂工人制作出来。

思考：工厂工人怎么制作出的洗衣机？

答：工人根据设计师设计的功能图纸制作洗衣机。

总结：图纸 → 洗衣机 → 洗衣服。

在面向对象编程过程中，有两个重要组成部分：类和对象。

类和对象的关系：用类去创建一个对象。

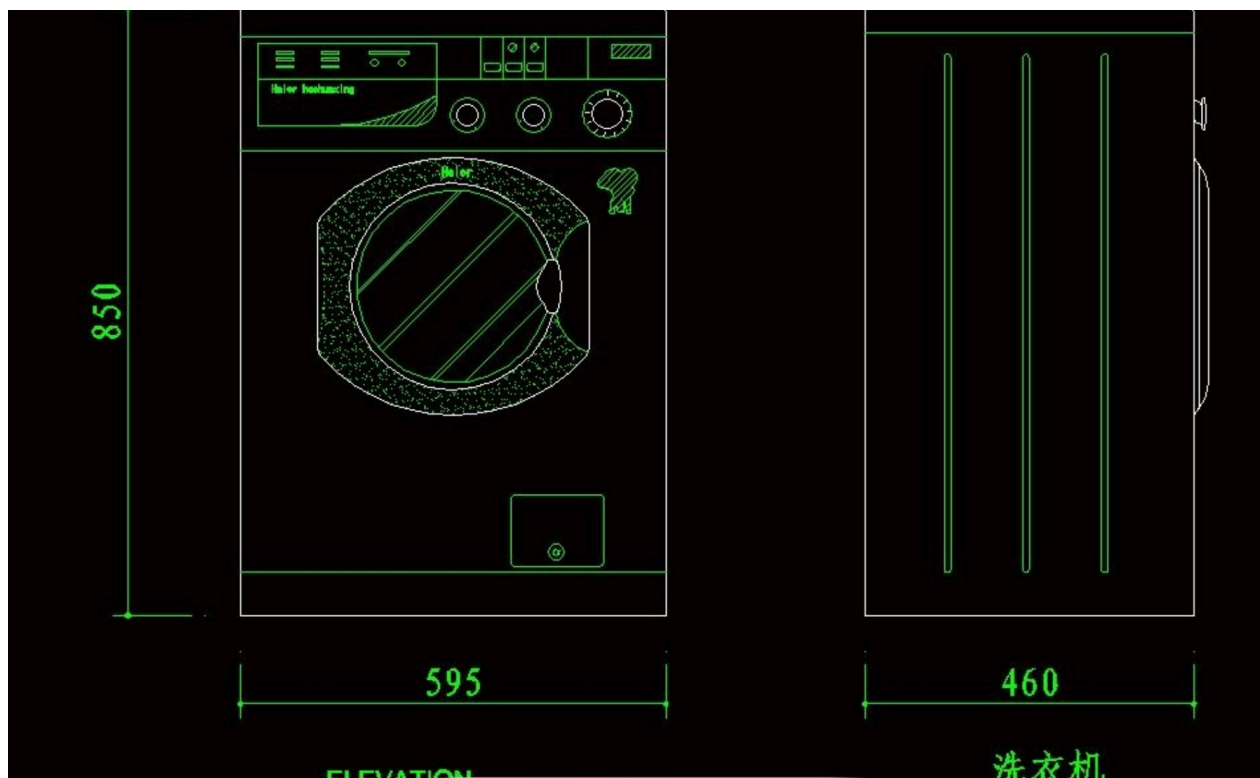
2.1 理解类和对象

2.1.1 类

类是对一系列具有相同**特征**和**行为**的事物的统称，是一个**抽象的概念**，不是真实存在的事物。

- 特征即是属性
- 行为即是方法

类比如是制造洗衣机时要用到的图纸，也就是说**类是用来创建对象**。



2.1.2 对象

对象是类创建出来的真实存在的事物，例如：洗衣机。

注意：开发中，先有类，再有对象。



2.2 面向对象实现方法

2.2.1 定义类

Python2中类分为：经典类 和 新式类

- 语法

```
1 class 类名():  
2     代码  
3     .....
```

注意：类名要满足标识符命名规则，同时遵循大驼峰命名习惯。

- 体验

```
1 class Washer():
2     def wash(self):
3         print('我会洗衣服')
```

- 拓展：经典类

不由任意内置类型派生出的类，称之为经典类

```
1 class 类名:
2     代码
3     .....
```

2.2.2 创建对象

对象又名实例。

- 语法

```
1 对象名 = 类名()
```

- 体验

```
1 # 创建对象
2 haier1 = Washer()
3
4 # <__main__.Washer object at 0x0000018B7B224240>
5 print(haier1)
6
7 # haier对象调用实例方法
8 haier1.wash()
```

注意：创建对象的过程也叫实例化对象。

2.2.3 self

self指的是调用该函数的对象。

```
1 # 1. 定义类
2 class Washer():
3     def wash(self):
4         print('我会洗衣服')
5         # <__main__.Washer object at 0x0000024BA2B34240>
6         print(self)
7
```

```
8
9 # 2. 创建对象
10 haier1 = Washer()
11 # <__main__.Washer object at 0x0000018B7B224240>
12 print(haier1)
13 # haier1对象调用实例方法
14 haier1.wash()
15
16
17 haier2 = Washer()
18 # <__main__.Washer object at 0x0000022005857EF0>
19 print(haier2)
```

注意：打印对象和self得到的结果是一致的，都是当前对象的内存中存储地址。

三. 添加和获取对象属性

属性即是特征，比如：洗衣机的宽度、高度、重量...

对象属性既可以在类外面添加和获取，也能在类里面添加和获取。

3.1 类外面添加对象属性

- 语法

```
1 对象名.属性名 = 值
```

- 体验

```
1 haier1.width = 500
2 haier1.height = 800
```

3.2 类外面获取对象属性

- 语法

```
1 对象名.属性名
```

- 体验

```
1 print(f'haier1洗衣机的宽度是{haier1.width}')
```

```
2 print(f'haier1洗衣机的高度是{haier1.height}')
```

3.3 类里面获取对象属性

- 语法

```
1 self.属性名
```

- 体验

```
1 # 定义类
2 class Washer():
3     def print_info(self):
4         # 类里面获取实例属性
5         print(f'haier1洗衣机的宽度是{self.width}')
6         print(f'haier1洗衣机的高度是{self.height}')
7
8 # 创建对象
9 haier1 = Washer()
10
11 # 添加实例属性
12 haier1.width = 500
13 haier1.height = 800
14
15 haier1.print_info()
```

四. 魔法方法

在Python中，`__xx__()` 的函数叫做魔法方法，指的是具有特殊功能的函数。

4.1 `__init__()`

4.1.1 体验 `__init__()`

思考：洗衣机的宽度高度是与生俱来的属性，可不可以在生产过程中就赋予这些属性呢？

答：理应如此。

`__init__()` 方法的作用：初始化对象。

```
1 class Washer():
2
3     # 定义初始化功能的函数
4     def __init__(self):
5         # 添加实例属性
```

```
6         self.width = 500
7         self.height = 800
8
9
10        def print_info(self):
11            # 类里面调用实例属性
12            print(f'洗衣机的宽度是{self.width}, 高度是{self.height}')
13
14
15    haier1 = Washer()
16    haier1.print_info()
```

注意:

- `__init__()` 方法, 在创建一个对象时默认被调用, 不需要手动调用
- `__init__(self)` 中的 `self` 参数, 不需要开发者传递, python 解释器会自动把当前的对象引用传递过去。

4.1.2 带参数的 `__init__()`

思考: 一个类可以创建多个对象, 如何对不同的对象设置不同的初始化属性呢?

答: 传参数。

```
1    class Washer():
2        def __init__(self, width, height):
3            self.width = width
4            self.height = height
5
6        def print_info(self):
7            print(f'洗衣机的宽度是{self.width}')
8            print(f'洗衣机的高度是{self.height}')
9
10
11    haier1 = Washer(10, 20)
12    haier1.print_info()
13
14
15    haier2 = Washer(30, 40)
16    haier2.print_info()
```

4.2 `__str__()`

当使用 `print` 输出对象的时候, 默认打印对象的内存地址。如果类定义了 `__str__` 方法, 那么就会打印从在这个方法中 `return` 的数据。

```
1 class Washer():
2     def __init__(self, width, height):
3         self.width = width
4         self.height = height
5
6     def __str__(self):
7         return '这是海尔洗衣机的说明书'
8
9
10 haier1 = Washer(10, 20)
11 # 这是海尔洗衣机的说明书
12 print(haier1)
```

4.3 `__del__()`

当删除对象时，python解释器也会默认调用 `__del__()` 方法。

```
1 class Washer():
2     def __init__(self, width, height):
3         self.width = width
4         self.height = height
5
6     def __del__(self):
7         print(f'{self}对象已经被删除')
8
9
10 haier1 = Washer(10, 20)
11
12 # <__main__.Washer object at 0x0000026118223278>对象已经被删除
13 del haier1
```

五. 综合应用

5.1 烤地瓜

5.1.1 需求

需求主线：

1. 被烤的时间和对应的地瓜状态：
 - 0-3分钟：生的
 - 3-5分钟：半生不熟

5-8分钟：熟的

超过8分钟：烤糊了

2. 添加的调料：

用户可以按自己的意愿添加调料

5.1.2 步骤分析

需求涉及一个事物：地瓜，故案例涉及一个类：地瓜类。

5.1.2.1 定义类

- 地瓜的属性
 - 被烤的时间
 - 地瓜的状态
 - 添加的调料
- 地瓜的方法
 - 被烤
 - 用户根据意愿设定每次烤地瓜的时间
 - 判断地瓜被烤的总时间是在哪个区间，修改地瓜状态
 - 添加调料
 - 用户根据意愿设定添加的调料
 - 将用户添加的调料存储
- 显示对象信息

5.1.2.2 创建对象，调用相关实例方法

5.1.3 代码实现

5.1.3.1 定义类

- 地瓜属性
 - 定义地瓜初始化属性，后期根据程序推进更新实例属性

```
1 class SweetPotato():
2     def __init__(self):
3         # 被烤的时间
4         self.cook_time = 0
5         # 地瓜的状态
6         self.cook_static = '生的'
7         # 调料列表
8         self.condiments = []
```

5.1.3.2 定义烤地瓜方法

```
1 class SweetPotato():
2     .....
3
4     def cook(self, time):
5         """烤地瓜的方法"""
6         self.cook_time += time
7         if 0 <= self.cook_time < 3:
8             self.cook_static = '生的'
9         elif 3 <= self.cook_time < 5:
10            self.cook_static = '半生不熟'
11        elif 5 <= self.cook_time < 8:
12            self.cook_static = '熟了'
13        elif self.cook_time >= 8:
14            self.cook_static = '烤糊了'
```

5.1.3.3 书写str魔法方法，用于输出对象状态

```
1 class SweetPotato():
2     .....
3
4     def __str__(self):
5         return f'这个地瓜烤了{self.cook_time}分钟，状态是{self.cook_static}'
6
```

5.1.3.4 创建对象，测试实例属性和实例方法

```
1 digua1 = SweetPotato()
2 print(digua1)
3 digua1.cook(2)
4 print(digua1)
```

5.1.3.5 定义添加调料方法，并调用该实例方法

```
1 class SweetPotato():
2     .....
3
4     def add_condiments(self, condiment):
5         """添加调料"""
6         self.condiments.append(condiment)
7     def __str__(self):
8         return f'这个地瓜烤了{self.cook_time}分钟，状态是{self.cook_static}，添加的
          调料有{self.condiments}'
9
10
11 digua1 = SweetPotato()
12 print(digua1)
13
14 digua1.cook(2)
15 digua1.add_condiments('酱油')
16 print(digua1)
17
18 digua1.cook(2)
19 digua1.add_condiments('辣椒面儿')
20 print(digua1)
21
22 digua1.cook(2)
23 print(digua1)
24
25 digua1.cook(2)
26 print(digua1)
```

5.1.4 代码总览

```
1 # 定义类
2 class SweetPotato():
3     def __init__(self):
4         # 被烤的时间
5         self.cook_time = 0
6         # 地瓜的状态
7         self.cook_static = '生的'
8         # 调料列表
9         self.condiments = []
10
11     def cook(self, time):
12         """烤地瓜的方法"""
```

```
13         self.cook_time += time
14         if 0 <= self.cook_time < 3:
15             self.cook_static = '生的'
16         elif 3 <= self.cook_time < 5:
17             self.cook_static = '半生不熟'
18         elif 5 <= self.cook_time < 8:
19             self.cook_static = '熟了'
20         elif self.cook_time >= 8:
21             self.cook_static = '烤糊了'
22
23     def add_condiments(self, condiment):
24         """添加调料"""
25         self.condiments.append(condiment)
26
27     def __str__(self):
28         return f'这个地瓜烤了{self.cook_time}分钟，状态是{self.cook_static}，添加的调料有{self.condiments}'
29
30
31 digua1 = SweetPotato()
32 print(digua1)
33
34 digua1.cook(2)
35 digua1.add_condiments('酱油')
36 print(digua1)
37
38 digua1.cook(2)
39 digua1.add_condiments('辣椒面儿')
40 print(digua1)
41
42 digua1.cook(2)
43 print(digua1)
44
45 digua1.cook(2)
46 print(digua1)
```

5.2 搬家具

5.2.1 需求

将小于房子剩余面积的家具摆放到房子中

5.2.2 步骤分析

需求涉及两个事物：房子 和 家具，故被案例涉及两个类：房子类 和 家具类。

5.2.2.1 定义类

- 房子类
 - 实例属性
 - 房子地理位置
 - 房子占地面积
 - 房子剩余面积
 - 房子内家具列表
 - 实例方法
 - 容纳家具
 - 显示房屋信息
- 家具类
 - 家具名称
 - 家具占地面积

5.2.2.2 创建对象并调用相关方法

5.2.3 代码实现

5.2.3.1 定义类

- 家具类

```
1 class Furniture():
2     def __init__(self, name, area):
3         # 家具名字
4         self.name = name
5         # 家具占地面积
6         self.area = area
```

- 房子类

```
1 class Home():
2     def __init__(self, address, area):
3         # 地理位置
4         self.address = address
5         # 房屋面积
6         self.area = area
7         # 剩余面积
8         self.free_area = area
9         # 家具列表
```

```
10     self.furniture = []
11
12     def __str__(self):
13         return f'房子坐落于{self.address}, 占地面积{self.area}, 剩余面积{self.free_area}, 家具有{self.furniture}'
14
15     def add_furniture(self, item):
16         """容纳家具"""
17         if self.free_area >= item.area:
18             self.furniture.append(item.name)
19             # 家具搬入后, 房屋剩余面积 = 之前剩余面积 - 该家具面积
20             self.free_area -= item.area
21         else:
22             print('家具太大, 剩余面积不足, 无法容纳')
```

5.2.3.2 创建对象并调用实例属性和方法

```
1 bed = Furniture('双人床', 6)
2 jia1 = Home('北京', 1200)
3 print(jia1)
4
5 jia1.add_furniture(bed)
6 print(jia1)
7
8 sofa = Furniture('沙发', 10)
9 jia1.add_furniture(sofa)
10 print(jia1)
11
12 ball = Furniture('篮球场', 1500)
13 jia1.add_furniture(ball)
14 print(jia1)
```

六. 总结

- 面向对象重要组成部分
 - 类
 - 创建类

```
1 class 类名():
2     代码
```

- 对象

```
1 | 对象名 = 类名()
```

- 添加对象属性

- 类外面

```
1 | 对象名.属性名 = 值
```

- 类里面

```
1 | self.属性名 = 值
```

- 获取对象属性

- 类外面

```
1 | 对象名.属性名
```

- 类里面

```
1 | self.属性名
```

- 魔法方法

- `__init__()`: 初始化
- `__str__()`: 输出对象信息
- `__del__()`: 删除对象时调用