y语法：

ArrayList

public boolean add(E e),集合中添加元素

public E get(int index)集合中获取对应位置元素

public E remove(int index)删除对应位置元素

public int size();获取集合包含元素个数

String

public boolean equals (Object obj)

public boolean equalsIgnoreCase (String str)只有英文字母可忽略大小

public int length(),获取字符串长度

public String concat(String str)，将当前字符串和参数字符串拼接成为返回值的新的字符串

public char charAt(int index),获取指定索引位置的单个字符

public int indexOf(String str),查找参数字符串在本字符串中首次出现的索引位置，如果没有找到返回-1

public String substring(int begin,int end)截取从begin位置到end位置

public char[] toCharArray();将当前字符串拆分成为字符数组作为返回值

public byte[] getBytes获得当前字符串的字节数组

public String replace(CharSequence oldString,CharSequence newString)将所有出现的老字符串替换成为新的字符串，返回替换之后的结果新字符

分割字符串:split的参数为正则表达式,如果按照英文.切分，必须写成"\\."

快捷键：

快速生成getter setter方法

1、Code/generate/getter and setter/shift键选择多个成员变量

快速生成构造器同上，选择generate constructor

无参数 select none,有参 shift选择多个

2、alt+insert(delete)+fn(冲突)

alt+4:控制台

file/settings/editor/front:字体大小

alt+4:控制台

file/settings/keymap/main menu/code/completion/basic/reset shortcuts/add keyboard/alt+斜杠/remove原有的

alt+回车：尝试错误修复

ctrl+y,删除所在行

ctrl+d,复制当前行

ctrl+alt+l格式化代码

ctrl+/注释当前行（或两行注释//,不需完全选全），再Ctrl+/取消当前注释

Ctrl+shift+/，所选区注释，一定要选全

ctrl+shift+上下箭头，当行上移或下移

shift+F6:相同字符一起改变

ctrl查看源代码

ctrl+shift+f10执行

5.fori 快速生成循环

新建module：file/new module

删除module：delete，但根目录下还存在day05

导入module:file/project structure/图标+/import module

规则：

API(Application Programming Interface),应用程序接口

java.lang(language)

标准的类四个部分

1、所有成员变量私有

2、为每一个成员变量编写一对getter setter方法

3、编写一个有参构造方法

4、编写一个无参构造方法

private本类可以访问

超出本类不可以返回

set、get间接访问private

private也是一种封装

当方法的局部变量和类的成员变量重名时，优先就近原则，使用局部变量

需要访问本类中的成员变量时，需使用this.成员变量

通过谁调用的方法，谁就是this

未知数组内容用动态初始化，已知用静态

如果一个成员变量使用了static关键字，那么这个变量将不属于对象自己，而是属于所在的类

静态变量:类名称.静态方法

静态方法:类名称.静态方法（）

注意事项:

1、静态只能直接访问静态，不能直接访问非静态

原因：内存中先有的是静态内容，后有的非静态内容

2、静态方法当中不能用this

原因：this代表当前对象，静态方法与对象无关

静态方法不能直接访问成员变量

static可修饰成员变量

静态代码：当第一次使用到本类时，静态代码执行唯一的一次

静态内容总是优先于非静态，静态代码块比构造方法先执行

局部变量和成员变量

1、定义位置不同

局部变量：方法内部

成员变量：方法外部，直接写在类中

2、作用范围不同

局部变量：方法当中

成员变量：整个类中

3、默认值不同

局部变量：没有默认值，必须手动赋值

成员变量：如果没有赋值，会有默认值，规则和数组一样

构造方法的名称必须和所在类的名称完全一样，大小写也一样

构造方法不要写返回值类型，void也不能写

构造方法不能return返回一个具体的返回值

如果没有编写构造方法，那么编译器将会自动赠送一个构造方法，没有参数和方法体，什么事都不做

如果编写了至少一个构造方法，编译器将不再赠送

构造方法也是可以重载的

泛型只能是引用类型，如String,不能是基本类型如Int

基本类型要使用包装类

byte Byte

short Short

int Int

long Long

float Float

double Double

char Character

boolean Boolean

字符串常量，程序当中直接写上的双引号字符串就在字符串常量池中

基本类型来说，==是进行数值的比较

字符串一旦创建不会改变

引用类型来说，==是进行地址值的比较

java.util.Arrays是一个与数组相关的工具类，提供了大量的静态方法

public static String toString

public static void sort

自定义类型，sort排序需要有comparable或comparator接口的支持

\* 升序排列，倒序打印

\* 必须是数组才能用Arrays.sort

\* 需要用toCharArray将字符串转换为数组

chars.forr(倒序打印)

public static double abs(double num）获取绝对值

public static double ceil(double num)向上取整

public static double floor(double num)向下取整

public static long round(double num)四舍五入

面向对象三大特性：继承性、封装性、多态性

继承是多态 的前提

继承主要解决的问题是共性抽取

基类 超类 父类

派生类 子类

子类可以拥有父类的内容

子类拥有专有内容

子类可以被当做父类看待

public class 子类 extends 父类

如果成员变量重名，则创建子类对象时，访问有两种方式

1、直接通过子类对象访问成员变量

等号左边是谁就优先使用谁，没有则向上找

2、间接通过成员方法访问成员变量

重载（Overload）：方法名称一样，参数列表不一样

重写（override）：方法名称一样，参数列表也一样，覆盖重写

重写：创建的是子类对象，则优先使用子类方法

@Override判断是否正确重写，可不写

子类方法的返回值必须小于等于父类的返回值范围

String类

Object类是所有类的公共最高父类

子类方法的权限必须大于等于父类方法的权限修饰符

public>protected>(default)>private

(default)不是关键字，而是什么都不写，留空