**13 inner class**

1. **不是繼承**
2. **Outer class外部類別**
3. **應用分類**
   1. **物件類**
      * 須先新增外部物件,在透過此外部類別物件來新增內部類別物件,最後產生的內部類別物件在存取內部類別的屬性
      * 先”new”外部類別物件,在”new”內部類別物件
   2. **類別類**
      * Static
      * 不用”new外部類別物件
      * 內部類別物件是否要”new”,要以存取的內容來決定,static不用”new”
   3. **匿名類別🡪override的活用**
      * 沒有名子的子類別
      * 主要與interface搭配
      * 實際可與所有class搭配
      * 語法:

介面 物件名=new 介面(){…..};

* 1. Enum
     + 只能存放值
     + 本身與內容皆具有
       1. Public static final
     + 可稱作沒有名字的陣列
       1. Values()->轉陣列
     + 可搭配建構式🡪須設定private

1. **Lambda語法->匿名類別的簡易寫法**