

---

## 今日内容

---

- 多态
- 包
- final
- 权限修饰符
- 代码块

## 教学目标

---

- ☐ 能够说出使用多态的前提条件
- ☐ 理解多态的向上转型
- ☐ 理解多态的向下转型
- ☐ 能够知道多态的使用场景
- ☐ 包的作用
- ☐ public和private权限修饰符的作用
- ☐ 描述final修饰的类的特点
- ☐ 描述final修饰的方法的特点
- ☐ 描述final修饰的变量的特点

## 第一章 多态

---

### 1.1 多态的形式

---

**多态是继封装、继承之后，面向对象的第三大特性。**

**多态是出现在继承或者实现关系中的。**

**多态体现的格式：**

```
父类类型 变量名 = new 子类/实现类构造器；  
变量名.方法名();
```

**多态的前提：**有继承关系，子类对象是可以赋值给父类类型的变量。例如Animal是一个动物类型，而Cat是一个猫类型。Cat继承了Animal，Cat对象也是Animal类型，自然可以赋值给父类类型的变量。

### 1.2 多态的使用场景

---

如果没有多态，在下图中register方法只能传递学生对象，其他的Teacher和administrator对象是无法传递给register方法方法的，在这种情况下，只能定义三个不同的register方法分别接收学生，老师和管理员。

Teacher

```
public void register(Student s) {  
  
    //方法里面就是注册的代码逻辑  
  
}
```

Student

administrator

有了多态之后，方法的形参就可以定义为共同的父类Person。

要注意的是：

- 当一个方法的形参是一个类，我们可以传递这个类所有的子类对象。
- 当一个方法的形参是一个接口，我们可以传递这个接口所有的实现类对象（后面会学）。
- 而且多态还可以根据传递的不同对象来调用不同类中的方法。

Teacher

```
public void register(Person p) {  
  
    p.show();  
  
    根据传递对象的不同，调用不同的show方法  
  
}
```

Student

administrator

代码示例：

父类：

```
public class Person {  
    private String name;  
    private int age;  
  
    空参构造  
    带全部参数的构造  
    get和set方法  
  
    public void show(){  
        System.out.println(name + ", " + age);  
    }  
}
```

子类1：

```
public class Administrator extends Person {  
    @Override
```

```

        public void show() {
            System.out.println("管理员的信息为: " + getName() + ", " + getAge());
        }
    }
}

```

子类2:

```

public class Student extends Person{

    @Override
    public void show() {
        System.out.println("学生的信息为: " + getName() + ", " + getAge());
    }
}

```

子类3:

```

public class Teacher extends Person{

    @Override
    public void show() {
        System.out.println("老师的信息为: " + getName() + ", " + getAge());
    }
}

```

测试类:

```

public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        //创建三个对象，并调用register方法

        Student s = new Student();
        s.setName("张三");
        s.setAge(18);

        Teacher t = new Teacher();
        t.setName("王建国");
        t.setAge(30);

        Administrator admin = new Administrator();
        admin.setName("管理员");
        admin.setAge(35);

        register(s);
        register(t);
        register(admin);

    }

    //这个方法既能接收老师，又能接收学生，还能接收管理员
    //只能把参数写成这三个类型的父类
    public static void register(Person p){
        p.show();
    }
}

```

## 1.3 多态的定义和前提

**多态：**是指同一行为，具有多个不同表现形式。

从上面案例可以看出，Cat和Dog都是动物，都是吃这一行为，但是出现的效果（表现形式）是不一样的。

### 前提【重点】

1. 有继承或者实现关系
2. 方法的重写【意义体现：不重写，无意义】
3. 父类引用指向子类对象【格式体现】

父类类型：指子类对象继承的父类类型，或者实现的父接口类型。

## 1.4 多态的运行特点

调用成员变量时：编译看左边，运行看左边

调用成员方法时：编译看左边，运行看右边

代码示例：

```
Fu f = new Zi();
//编译看左边的父类中有没有name这个属性，没有就报错
//在实际运行的时候，把父类name属性的值打印出来
System.out.println(f.name);
//编译看左边的父类中有没有show这个方法，没有就报错
//在实际运行的时候，运行的是子类中的show方法
f.show();
```

## 1.5 多态的弊端

我们已经知道多态编译阶段是看左边父类类型的，如果子类有些独有的功能，此时**多态的写法就无法访问子类独有功能了**。

```
class Animal{
    public void eat() {
        System.out.println("动物吃东西！")
    }
}
class Cat extends Animal {
    public void eat() {
        System.out.println("吃鱼");
    }

    public void catchMouse() {
        System.out.println("抓老鼠");
    }
}

class Dog extends Animal {
    public void eat() {
        System.out.println("吃骨头");
    }
}
```

```

    }
}

class Test{
    public static void main(String[] args){
        Animal a = new Cat();
        a.eat();
        a.catchMouse();//编译报错，编译看左边，Animal没有这个方法
    }
}

```

## 1.6 引用类型转换

### 1.6.1 为什么要转型

多态的写法就无法访问子类独有功能了。

当使用多态方式调用方法时，首先检查父类中是否有该方法，如果没有，则编译错误。也就是说，**不能调用**子类拥有，而父类没有的方法。编译都错误，更别说运行了。这也是多态给我们带来的一点"小麻烦"。所以，想要调用子类特有的方法，必须做向下转型。

回顾基本数据类型转换

- 自动转换: 范围小的赋值给范围大的.自动完成:double d = 5;
- 强制转换: 范围大的赋值给范围小的,强制转换:int i = (int)3.14

多态的转型分为向上转型（自动转换）与向下转型（强制转换）两种。

### 1.6.2 向上转型（自动转换）

- **向上转型**：多态本身是子类类型向父类类型向上转换（自动转换）的过程，这个过程是默认的。当父类引用指向一个子类对象时，便是向上转型。

使用格式：

```

父类类型 变量名 = new 子类类型();
如: Animal a = new Cat();

```

**原因是：**父类类型相对与子类来说是大范围的类型，Animal是动物类，是父类类型。Cat是猫类，是子类类型。Animal类型的范围当然很大，包含一切动物。所以子类范围小可以直接自动转型给父类类型的变量。

### 1.6.3 向下转型（强制转换）

- **向下转型**：父类类型向子类类型向下转换的过程，这个过程是强制的。一个已经向上转型的子类对象，将父类引用转为子类引用，可以使用强制类型转换的格式，便是向下转型。

使用格式：

```

子类类型 变量名 = (子类类型) 父类变量名;
如:Animal a = new Cat();
    Cat c =(Cat) a;

```

### 1.6.4 案例演示

当使用多态方式调用方法时，首先检查父类中是否有该方法，如果没有，则编译错误。也就是说，**不能调用**子类拥有，而父类没有的方法。编译都错误，更别说运行了。这也是多态给我们带来的一点"小麻烦"。所以，想要调用子类特有的方法，必须做向下转型。

转型演示，代码如下：

定义类：

```
abstract class Animal {
    abstract void eat();
}

class Cat extends Animal {
    public void eat() {
        System.out.println("吃鱼");
    }
    public void catchMouse() {
        System.out.println("抓老鼠");
    }
}

class Dog extends Animal {
    public void eat() {
        System.out.println("吃骨头");
    }
    public void watchHouse() {
        System.out.println("看家");
    }
}
```

定义测试类：

```
public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        // 向上转型
        Animal a = new Cat();
        a.eat();                // 调用的是 Cat 的 eat

        // 向下转型
        Cat c = (Cat)a;
        c.catchMouse();        // 调用的是 Cat 的 catchMouse
    }
}
```

## 1.6.5 转型的异常

转型的过程中，一不小心就会遇到这样的问题，请看如下代码：

```

public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        // 向上转型
        Animal a = new Cat();
        a.eat();           // 调用的是 Cat 的 eat

        // 向下转型
        Dog d = (Dog)a;
        d.watchHouse();    // 调用的是 Dog 的 watchHouse 【运行报错】
    }
}

```

这段代码可以通过编译，但是运行时，却报出了 `ClassCastException`，类型转换异常！这是因为，明明创建了Cat类型对象，运行时，当然不能转换成Dog对象的。

## 1.6.6 instanceof关键字

为了避免ClassCastException的发生，Java提供了 `instanceof` 关键字，给引用变量做类型的校验，格式如下：

变量名 `instanceof` 数据类型  
 如果变量属于该数据类型或者其子类类型，返回true。  
 如果变量不属于该数据类型或者其子类类型，返回false。

所以，转换前，我们最好先做一个判断，代码如下：

```

public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        // 向上转型
        Animal a = new Cat();
        a.eat();           // 调用的是 Cat 的 eat

        // 向下转型
        if (a instanceof Cat){
            Cat c = (Cat)a;
            c.catchMouse(); // 调用的是 Cat 的 catchMouse
        } else if (a instanceof Dog){
            Dog d = (Dog)a;
            d.watchHouse(); // 调用的是 Dog 的 watchHouse
        }
    }
}

```

## 1.6.7 instanceof新特性

JDK14的时候提出了新特性，把判断和强转合并成了一行

```
//新特性
//先判断a是否为Dog类型，如果是，则强转成Dog类型，转换之后变量名为d
//如果不是，则不强转，结果直接是false
if(a instanceof Dog d){
    d.lookHome();
}else if(a instanceof Cat c){
    c.catchMouse();
}else{
    System.out.println("没有这个类型，无法转换");
}
```

## 1.7 综合练习

需求：根据需求完成代码：

### 1. 定义狗类

属性：

年龄，颜色

行为：

`eat(String something)`方法(`something`表示吃的东西)

看家`lookHome`方法(无参数)

### 2. 定义猫类

属性：

年龄，颜色

行为：

`eat(String something)`方法(`something`表示吃的东西)

逮老鼠`catchMouse`方法(无参数)

### 3. 定义Person类//饲养员

属性：

姓名，年龄

行为：

`keepPet(Dog dog, String something)`方法

功能：喂养宠物狗，`something`表示喂养的东西

行为：

`keepPet(Cat cat, String something)`方法

功能：喂养宠物猫，`something`表示喂养的东西

生成空参有参构造，`set`和`get`方法

### 4. 定义测试类(完成以下打印效果)：

`keepPet(Dog dog, String something)`方法打印内容如下：

年龄为30岁的老王养了一只黑颜色的2岁的狗

2岁的黑颜色的狗两只前腿死死的抱住骨头猛吃

`keepPet(Cat cat, String something)`方法打印内容如下：

年龄为25岁的老李养了一只灰颜色的3岁的猫

3岁的灰颜色的猫咪着眼睛侧着头吃鱼

### 5. 思考：

1. `Dog`和`Cat`都是`Animal`的子类，以上案例中针对不同的动物，定义了不同的`keepPet`方法，过于繁琐，能否简化，并体会简化后的好处？

2. `Dog`和`Cat`虽然都是`Animal`的子类，但是都有其特有方法，能否想办法在`keepPet`中调用特有方法？

画图分析：



根据需求完成代码:

#### 1.定义狗类

属性: 年龄, 颜色  
行为: eat(String something)(something表示吃的东西)  
看家lookHome方法(无参数)

#### 2.定义猫类

属性: 年龄, 颜色  
行为: eat(String something)方法(something表示吃的东西)  
逮老鼠catchMouse方法(无参数)

#### 3.定义Person类//饲养员

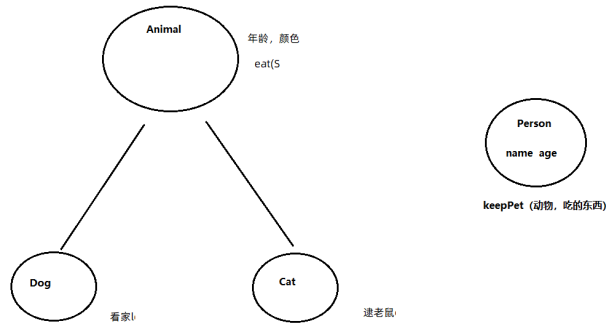
属性: 姓名, 年龄  
行为: keepPet(Dog dog,String something)方法  
功能: 喂养宠物狗, something表示喂养的东西  
行为: keepPet(Cat cat,String something)方法  
功能: 喂养宠物猫, something表示喂养的东西  
生成空参有参构造, set和get方法

#### 4.定义测试类(完成以下打印效果):

keepPet(Dog dog,String something)方法打印内容如下:  
年龄为30岁的老王养了一只黑颜色的2岁的宠物  
2岁的黑颜色的狗两只前腿死死的抱住骨头猛吃  
keepPet(Cat cat,String something)方法打印内容如下:  
年龄为25岁的老李养了一只灰颜色的3岁的宠物  
3岁的灰颜色的猫咪着眼睛侧着头吃鱼

#### 5.思考:

- 1.Dog和Cat都是Animal的子类, 以上案例中针对不同的动物, 定义了不同的keepPet方法, 过于繁琐, 能否简化, 并体会简化后的好处?
- 2.Dog和Cat虽然都是Animal的子类, 但是都有其特有方法, 能否想办法在keepPet中调用特有方法?



## 代码示例:

```
//动物类 (父类)
public class Animal {
    private int age;
    private String color;

    public Animal() {
    }

    public Animal(int age, String color) {
        this.age = age;
        this.color = color;
    }

    public int getAge() {
        return age;
    }

    public void setAge(int age) {
        this.age = age;
    }

    public String getColor() {
        return color;
    }

    public void setColor(String color) {
        this.color = color;
    }

    public void eat(String something){
        System.out.println("动物在吃" + something);
    }
}

//猫类 (子类)
public class Cat extends Animal {

    public Cat() {
    }
}
```

```

    }

    public Cat(int age, String color) {
        super(age, color);
    }

    @Override
    public void eat(String something) {
        System.out.println(getAge() + "岁的" + getColor() + "颜色的猫咪着眼睛侧着头吃" + something);
    }

    public void catchMouse(){
        System.out.println("猫抓老鼠");
    }
}

//狗类（子类）
public class Dog extends Animal {
    public Dog() {
    }

    public Dog(int age, String color) {
        super(age, color);
    }

    //行为
    //eat(String something)(something表示吃的东西)
    //看家lookHome方法(无参数)
    @Override
    public void eat(String something) {
        System.out.println(getAge() + "岁的" + getColor() + "颜色的狗两只前腿死死的抱住" + something + "猛吃");
    }

    public void lookHome(){
        System.out.println("狗在看家");
    }
}

//饲养员类
public class Person {
    private String name;
    private int age;

    public Person() {
    }

    public Person(String name, int age) {
        this.name = name;
        this.age = age;
    }

    public String getName() {
        return name;
    }
}

```

```

    public void setName(String name) {
        this.name = name;
    }

    public int getAge() {
        return age;
    }

    public void setAge(int age) {
        this.age = age;
    }

    //饲养狗
    /* public void keepPet(Dog dog, String something) {
        System.out.println("年龄为" + age + "岁的" + name + "养了一只" +
        dog.getColor() + "颜色的" + dog.getAge() + "岁的狗");
        dog.eat(something);
    }

    //饲养猫
    public void keepPet(Cat cat, String something) {
        System.out.println("年龄为" + age + "岁的" + name + "养了一只" +
        cat.getColor() + "颜色的" + cat.getAge() + "岁的猫");
        cat.eat(something);
    }*/

    //想要一个方法，能接收所有的动物，包括猫，包括狗
    //方法的形参：可以写这些类的父类 Animal
    public void keepPet(Animal a, String something) {
        if(a instanceof Dog d){
            System.out.println("年龄为" + age + "岁的" + name + "养了一只" +
            a.getColor() + "颜色的" + a.getAge() + "岁的狗");
            d.eat(something);
        }else if(a instanceof Cat c){
            System.out.println("年龄为" + age + "岁的" + name + "养了一只" +
            c.getColor() + "颜色的" + c.getAge() + "岁的猫");
            c.eat(something);
        }else{
            System.out.println("没有这种动物");
        }
    }
}

//测试类
public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        //创建对象并调用方法
        /* Person p1 = new Person("老王",30);
        Dog d = new Dog(2,"黑");
        p1.keepPet(d,"骨头");

        Person p2 = new Person("老李",25);
        Cat c = new Cat(3,"灰");
        p2.keepPet(c,"鱼");*/
    }
}

```

```
//创建饲养员的对象
Person p = new Person("老王",30);
Dog d = new Dog(2,"黑");
Cat c = new Cat(3,"灰");
p.keepPet(d,"骨头");
p.keepPet(c,"鱼");

}

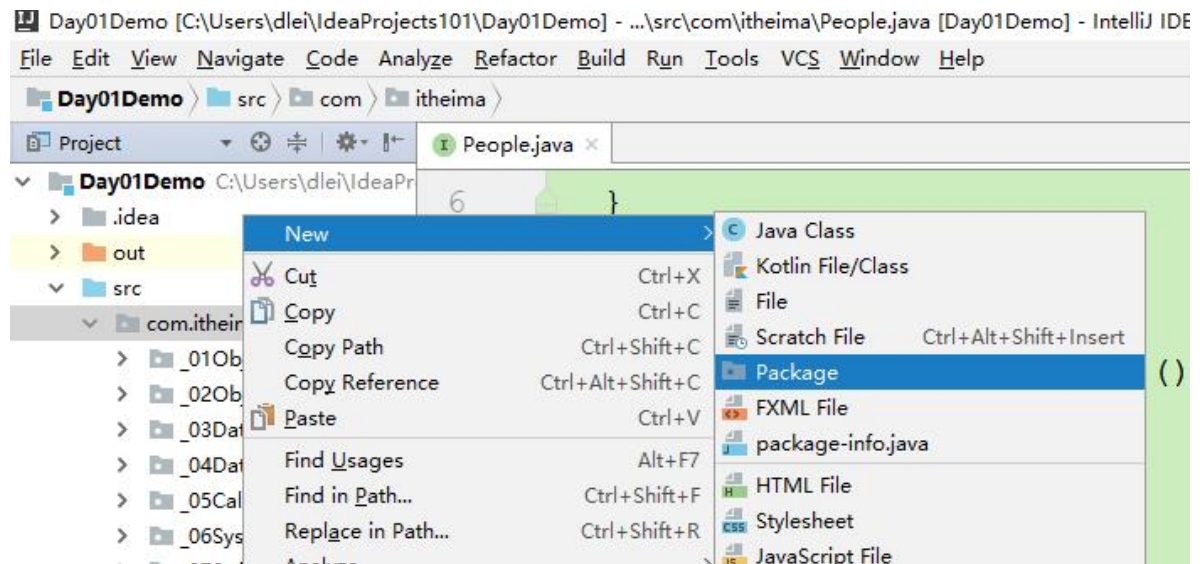
}
```

## 第二章 包

### 2.1 包

包在操作系统中其实就是一个文件夹。**包是用来分门别类的管理技术，不同的技术类放在不同的包下，方便管理和维护。**

在IDEA项目中，建包的操作如下：



**包名的命名规范：**

```
路径名.路径名.xxx.xxx
// 例如: com.itheima.oa
```

- 包名一般是公司域名的倒写。例如：黑马是[www.itheima.com](http://www.itheima.com),包名就可以定义成com.itheima.技术名称。
- 包名必须用“.”连接。
- 包名的每个路径名必须是一个合法的标识符，而且不能是Java的关键词。

### 2.2 导包

什么时候需要导包？

情况一：在使用Java中提供的非核心包中的类时

情况二：使用自己写的其他包中的类时

什么时候不需要导包？

情况一：在使用Java核心包（java.lang）中的类时

情况二：在使用自己写的同一个包中的类时

## 2.3 使用不同包下的相同类怎么办？

假设demo1和demo2中都有一个Student该如何使用？

代码示例：

```
//使用全类名的形式即可。
//全类名：包名 + 类名
//拷贝全类名的快捷键：选中类名ctrl + shift + alt + c 或者用鼠标点copy，再点击copy
Reference
com.itheima.homework.demo1.Student s1 = new
com.itheima.homework.demo1.Student();
com.itheima.homework.demo2.Student s2 = new
com.itheima.homework.demo2.Student();
```

## 第三章 权限修饰符

### 3.1 权限修饰符

在Java中提供了四种访问权限，使用不同的访问权限修饰符修饰时，被修饰的内容会有不同的访问权限，我们之前已经学习过了public 和 private，接下来我们研究一下protected和默认修饰符的作用。

- public：公共的，所有地方都可以访问。
- protected：本类，本包，其他包中的子类都可以访问。
- 默认（没有修饰符）：本类，本包可以访问。

注意：默认是空着不写，不是default

- private：私有的，当前类可以访问。

public > protected > 默认 > private

### 3.2 不同权限的访问能力

	public	protected	默认	private
同一类中	√	√	√	√
同一包中的类	√	√	√	
不同包的子类	√	√		
不同包中的无关类	√			

可见，public具有最大权限。private则是最小权限。

编写代码时，如果没有特殊的考虑，建议这样使用权限：

- 成员变量使用 private，隐藏细节。
- 构造方法使用 public，方便创建对象。
- 成员方法使用 public，方便调用方法。

## 第四章 final关键字

### 4.1 概述

学习了继承后，我们知道，子类可以在父类的基础上改写父类内容，比如，方法重写。

如果有一个方法我不想别人去改写里面内容，该怎么办呢？

Java提供了 `final` 关键字，表示修饰的内容不可变。

- **final**：不可改变，最终的含义。可以用于修饰类、方法和变量。
  - 类：被修饰的类，不能被继承。
  - 方法：被修饰的方法，不能被重写。
  - 变量：被修饰的变量，有且仅能被赋值一次。

### 4.2 使用方式

#### 4.2.1 修饰类

`final`修饰的类，不能被继承。

格式如下：

```
final class 类名 {  
}
```

代码：

```
final class Fu {  
}  
// class Zi extends Fu {} // 报错,不能继承final的类
```

查询API发现像 `public final class String`、`public final class Math`、`public final class Scanner` 等，很多我们学习过的类，都是被`final`修饰的，目的就是供我们使用，而不让我们所以改变其内容。

#### 4.2.2 修饰方法

`final`修饰的方法，不能被重写。

格式如下：

```
修饰符 final 返回值类型 方法名(参数列表){  
    //方法体  
}
```

代码：

```
class Fu2 {  
    final public void show1() {  
        System.out.println("Fu2 show1");  
    }  
}
```

```

        public void show2() {
            System.out.println("Fu2 show2");
        }
    }

    class Zi2 extends Fu2 {
        // @Override
        // public void show1() {
        //     System.out.println("Zi2 show1");
        // }
        @Override
        public void show2() {
            System.out.println("Zi2 show2");
        }
    }
}

```

## 4.2.3 修饰变量-局部变量

### 1. 局部变量——基本类型

基本类型的局部变量，被final修饰后，只能赋值一次，不能再更改。代码如下：

```

public class FinalDemo1 {
    public static void main(String[] args) {
        // 声明变量，使用final修饰
        final int a;
        // 第一次赋值
        a = 10;
        // 第二次赋值
        a = 20; // 报错,不可重新赋值

        // 声明变量，直接赋值，使用final修饰
        final int b = 10;
        // 第二次赋值
        b = 20; // 报错,不可重新赋值
    }
}

```

思考，下面两种写法，哪种可以通过编译？

写法1：

```

final int c = 0;
for (int i = 0; i < 10; i++) {
    c = i;
    System.out.println(c);
}

```

写法2：

```

for (int i = 0; i < 10; i++) {
    final int c = i;
    System.out.println(c);
}

```

根据 `final` 的定义，写法1报错！写法2，为什么通过编译呢？因为每次循环，都是一次新的变量c。这也是大家需要注意的地方。

## 4.2.4 修饰变量-成员变量

成员变量涉及到初始化的问题，初始化方式有显示初始化和构造方法初始化，只能选择其中一个：

- 显示初始化(在定义成员变量的时候立马赋值)（常用）；

```
public class Student {  
    final int num = 10;  
}
```

- 构造方法初始化(在构造方法中赋值一次)（不常用，了解即可）。

**注意：每个构造方法中都要赋值一次！**

```
public class Student {  
    final int num = 10;  
    final int num2;  
  
    public Student() {  
        this.num2 = 20;  
        // this.num2 = 20;  
    }  
  
    public Student(String name) {  
        this.num2 = 20;  
        // this.num2 = 20;  
    }  
}
```

被final修饰的常量名称，一般都有书写规范，所有字母都**大写**。