

关于static:

static 修饰的 { 属性 方法 } 是属于类的。

使用范围: 属性、方法、代码块、内部类

特点: 随类的加载而加载

优先于对象存在

修饰的成员被所有对象共享

访问权限允许时, 可以任意被使用

main方法:

```
public static void main (String[] args) {  
}
```

虚拟机调用 main public

无参构造 static

可以传入String数组参数

代码块:

```
public class Person {  
    String name;  
    public Person () {  
        this.name = "张三";  
        System.out.println("1");  
    }  
    // 非静态代码块  
    {  
        System.out.println("2");  
    }  
}
```

当new一个Person对象的时候:

① 类的静态变量初始化 + 显示初始化

② 执行代码块 (此处能想起了C++中的构造和初始化列表), 多个非静态代码块按编号顺序执行

③ 执行构造方法

```
static {
```

```
    ...
```

```
} // 静态代码块在类加载时只执行一次
```

3 // 常用修饰符的保留和用法

1/ 常用初始化 static 静态变量

总结 final:

声明类、属性和方法时可使用关键字 final 来修饰, 表示“最终”

> final 修饰的类不能被继承

> final 标记的方法不能被重写

> final 标记的变量称为常量, 俗称大写字母, 且只能赋值一次

```
public final static String _____
```