# 数组定义格式

## 1.1数组的定义格式

* 格式1： 数据类型[ ] 变量名
* 例如：int [] arr
* 定义了一个int类型的数组，数组名为arr
* 格式2：数据类型 变量名[ ]
* 例如：int arr [ ]
* 定义了一个int类型的变量，变量名为arr数组

# 数组初始化

## 2.1动态初始化：初始化时只指定数组长度，由系统为数组分配初始值

* 格式：数据类型 [ ] 变量名 = new 数据类型[数组长度];
* 例如：int [ ] arr = new arr[3];

int[ ] arr = new int[3];

/\*

\* 左边：

\* int:说明数组中的元素类型是int类型

\* []:数组

\* arr:数组名称

\* 右边：

\* new:为数组申请内存空间

\* int:说明数组中的元素类型是int型

\* 3:数组长度，其实就是数组中的元素个数

\* \*/

## 2.2静态初始化：初始化时指定每个数组元素的初始值，由系统决定数组长度

* 格式：数据类型 [ ] 变量名 = new 数据类型[ ]{数据1，数据2，数据3，……}
* 例如：int [] arr = new int []{1,2,3….}
* 简化格式：数据类型[] 变量名 = {数据1，数据2，数据3，……}
* 例如： int [] arr = {1,2,3,….}

## 2.3两个常见小问题

* 索引越界：访问了数组中不存在的索引对应的元素，造成索引越界
* 空指针异常：访问的数组已经不再指向堆内存的数据，造成空指针异常
* null：空值，引用数据类型的默认值，表示不指向任何有效对象

# 3.数组元素访问

## 3.1数组元素访问

* 数组变量访问方式：数组名
* 数组内部保存的数据的访问方式：数组名[索引]
* 索引是数组中数据的编号方式
* 作用：索引用于访问数组中的数据使用，数组名[索引]等于变量名，是一种特殊的变量名
* 特征：索引从0开始，索引是连续的，逐一增加，每次加1

# 4.内存分配

## 4.1Java中内存分配

* 栈内存：存储局部变量，定义在方法中的变量，例如：arr，使用完毕，立即消失
* 堆内存：存储new出来的内容（实体，对象）数组在初始化时，会为存储空间添加默认值。整数：0 浮点数：0.0 布尔：false 字符：空字符 引用数据类型：null。每一个new出来的东西都有一个地址值，使用完毕，会在垃圾回收空闲时被回收。

001 new int[3]

Int [ ] arr 001(数组名)

|  |  |
| --- | --- |
| 0 | 0 |
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |

堆内存

栈内存

# 5.数组常见操作

## 5.1遍历

## 5.2获取数组元素数量

* 格式：数组名.length
* 例如：arr.length

## 5.3获取最值

思路：

1：定义一个变量，用于保存最大值或最小值

2：取数组中第一个数据作为变量的初始值

3：与数组中剩余的数据逐个对比，每次比最大值保存到变量中

4：循环结束后打印变量值

# 6方法概述

## 6.1什么是方法

* 方法：是将具有独立功能的代码块组织成为一个整体，使其具有特殊功能的代码集
* 方法必须先创建才能使用，该过程称为方法定义
* 方法创建后并不是直接运行，需手动使用后执行，该过程称为方法调用

## 6.2方法的定义和调用

* 格式：public static void 方法名（）{

//方法体

}

* 范例：public static void isEvenNumber(){

//方法体

}

* 方法调用 格式：方法名（）； 例如：isEvenNumber();
* 方法必须先定义再调用

# 7带参数方法的定义和调用

## 7..1.带参数方法定义

* 格式： public static void 方法名(参数){。。。。。}
* 格式（单个参数） public static void 方法名(数据类型 变量名){……}
* 格式（多个参数） public static void 方法名(数据类型 变量名1，数据类型 变量名2，……){……}
* 注意：方法定义时，参数中的数据类型与变量名都不能缺少，缺少任意一个程序将会报错，多个参数之间使用逗号隔开。

## 7.2 带参数方法调用

* 格式：方法名(参数)；
* 格式（单个参数）方法名(变量名/常量值)；
* 格式（多个参数）方法名(变量名1/常量值1，变量名2/常量值2)；
* 注意：方法定义时，参数中的数量与类型必须与方法定义中的设置相匹配，否则程序将会报错

## 6.3.3 形参和实参

* 形参：方法定义中的参数，等同于变量定义格式，例如int number
* 实参：方法调用中的函数，等同于使用变量或常量，例如：isEven Number(10);

# 8带返回值方法的定义和调用

## 8.1.带返回值方法定义

* 格式： public static 数据类型 方法名(参数){

return 数据

}

* 范例：public static boolean isEvenNumber(int number){

return true;

}

* 注意：方法定义时，return后面的返回值与方法定义上的数据类型要匹配，否则程序将会报错

## 8.2.带返回值方法调用

* 格式1：方法名(参数)；
* 范例：isEvenNumber(5)；
* 格式2：数据类型 变量名 = 方法名(参数)；
* 范例：boolean flag = isEvenNumber(5)；
* 注意：方法的返回值通常会使用变量接收，否则该返回值将无意义

# 9.方法的注意事项

* 方法不能嵌套定义
* Void表示无返回值，可以省略return，也可单独书写return，后面不加数据。
* 方法通用格式：

public static 返回值类型 方法名（参数）{

方法体；

return 数据；

}

* 定义方法时，要做到两个明确：

明确返回函数值：主要是明确方法操作完毕之后是否有数据返回，如果没有，写void；如果有，写对应数据类型。

明确参数：主要是明确参数的类型和数量。

* 调用方法时

void类型的方法，直接调用即可

非void类型的方法，推荐用变量接收调用

# 10.方法重载

## 10.1方法重载概述：指同一个类中定义的多个方法之间的关系，满足下列条件的多个方法相互构成重载

* 多个方法在同一个类中
* 多个方法具有相同的方法名
* 多个方法的参数不相同，类型不同或者数量不同

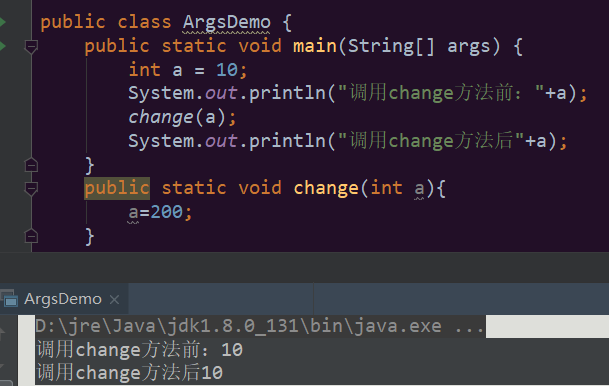
## 10.2方法重载特点

* 重载仅对应方法的定义，与方法的调用无关，调用方式参照标准格式
* 重载仅针对同一个类中方法的名称与参数进行识别，与返回值无关，换句话说不能通过返回值来判断两个方法是否相互构成重载。

# 11.方法的参数传递

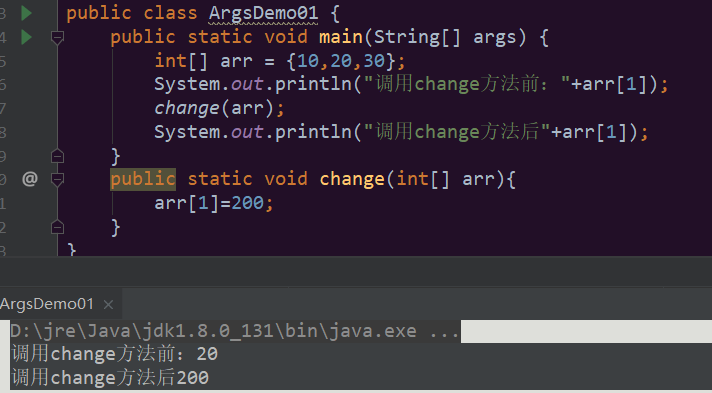
## 11.1方法参数传递（基本类型）

* 对于基本数据类型的参数，形式参数的改变，不影响实际参数的值。



## 11.2方法参数传递（引用类型）

* 对于引用数据类型的参数，形式参数的改变，影响实际参数的值



# 12.Debug

## 12.1Debug操作流程

* Debug：是供程序员使用的程序调试工具，它可以用于查看程序的执行流程，也可用于追踪程序执行过程来调试程序。

Debug调试：又称断点调试，断点其实是一个标记，告诉我们从哪里开始查看。

1. 如何加断点：选择要设置断点的代码行，在行号的区域的后面单击鼠标左键。
2. 如何运行加了断点的程序：在代码区域右键Debug执行。
3. 看哪里：看Debugger窗口和Console窗口。
4. 点哪里：点step into(F7)这个箭头。点stop结束。
5. 如何删除断点：选择要删除的断点，单击鼠标左键即可。

* 注意事项：如果数据来自键盘输入，一定要记得输入数据，不然就不能继续往下查看了。

类和对象

# 类和对象

## 1.1什么是对象

万物皆对象，客观存在的事务皆为对象。

## 1.2什么是类

* 类是对现实生活中一类具有共同属性和行为的事务的抽象。
* 类的特点：

1. 类是对象的数据类型
2. 类是具有相同属性和行为的一组对象的集合

## 1.3什么是对象的属性

* 属性：对象具有的各种特征，每个对象的每个属性都有特定的值。

## 1.4什么是对象的行为

* 行为：对象能够执行的行为。

## 1.5类和对象的关系

* 类是对现实生活中一类具有共同属性和行为的事务的抽象。
* 对象是能够看得到摸得着的真是存在的实体
* 类是对象的抽象。对象是类的实体。

## 1.6类的定义

* 类的重要性：是Java程序的基本组成单位。
* 类的组成：属性和行为

属性：在类中通过成员变量来体现（类中方法外的变量）

行为：在类中通过成员方法来体现（和前面的方法相比去掉static关键字即可）

* 类的定义步骤：

1. 定义类
2. 编写类的成员变量
3. 编写类的成员方法
4. public class 类名{

//成员变量

变量的数据类型 变量；

……

//成员方法

方法1；

方法2；

}

## 1.7对象的使用

* 创建对象：类名 对象名 = new 类名();
* 使用对象：

1. 使用成员变量：对象名.变量名 例如：p.brand
2. 使用成员方法：对象模.方法名 例如：p.call()

# 2.成员变量和局部变量

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 区别 | 成员变量 | 局部变量 |
| 类中位置不同 | 类中方法外 | 方法内或方法声明上 |
| 内存中的位置不同 | 堆内存 | 栈内存 |
| 生命周期不同 | 随着对象的存在而存在，随着对象的消失而消失 | 随着方法的调用而存在，随着方法的调用完毕而消失 |
| 初始化值不同 | 有默认初始值 | 没有默认初始值，必须先定义，赋值才能使用 |

# 封装

## 3.1 private 关键字

* 是一个权限修饰符，可以修饰成员（成员变量和成员方法）
* 作用是保护成员不被别的类使用，被private修饰的成员只在本类中才能访问
* 针对private修饰的成员变量，如果需要被其它类使用，提供相应的操作
* 提供“get变量名（）“方法，用于获取成员变量的值，方法用public修饰
* 提供“set变量名（）“方法，用于设置成员变量的值，方法用public修饰

## 3.2 private 关键字的使用

一个标准类的编写：

* 把成员变量用private修饰
* 提供对应的getXxxx()/setXxx()方法

## 3.3 this关键字的使用

1. this修饰的变量用于指代成员变量

* 方法的形参如果与成员变量同名，不带this修饰的变量指的是形参，而不是成员变量
* 方法的形参如果没有与成员变量同名，不带this修饰的变量指的是成员变量

1. 什么时候用this？解决局部变量隐藏成员变量时
2. this：代表所在类的对象引用

* 方法被那个对象调用，this就代表哪个对象

## 3.4 封装

1. 封装概述

* 是面向对象三大特征之一（封装，继承，多态）
* 是面向对象编程语言对客观世界的模拟，客观世界里成员变量都是隐藏在对象内部的，外界是无法直接操作的。

2.封装原则

* 将类的某些信息隐藏在类内部，不允许外部程序直接访问，而是通过该类提供的方法来实现对隐藏信息的操作和访问成员变量private,提供对应的getXxx()/setXxx()方法

3.封装好处

* 通过方法来控制成员变量的操作，提高了代码的安全性。把代码用方法进行封装，提高了代码的复用性。

# 构造方法

## 4.1 构造方法描述

* 构造方法是一种特殊的方法，作用：创建对象
* 格式：public class 类名{

修饰符 类名（参数）{

}

}

* 功能：主要是完成对象的数据初始化

## 4.2 构造方法的注意事项

1. 构造方法的创建

* 如果没有定义构造方法，系统将给出一个默认的无参构造方法
* 如果定义了构造方法，系统将不再提供默认的构造方法

1. 构造方法的重载

* 如果自定义了带参构造方法，仍使用无参构造方法，就必须再写一个无参构造方法

3. 推荐方式：无论是否使用，都手工书写无参构造方法

## 4.3 标准类制作

1. 成员变量用private修饰

2. 构造方法：

* 提供一个无参构造方法
* 提供一个带有多个参数的构造方法

3.﷒成员方法

* 提供每一个成员变量对应的setXxx()/getXxx()
* 提供一个显示对象show()

4. 创建对象并为其成员变量赋值的两种方式

* 无参构造方法创建对象后使用setXxx()赋值
* 使用带参构造方法直接创建带有属性值的对象

# API

## 5.1 API（应用程序编程接口）概述

# 6. String

* String类在java.lang包下，所以使用的时候不需要导包
* String类代表字符串，Java程序中的所有字符串文字都被实现为此类的实例，也就是说。Java程序中所有的双引号字符串，都是String类的对象
* 字符串的特点

1. 字符串不可变，值在创建后不能被更改
2. 虽然String的值不可改变，但可以被共享
3. 字符串效果上相当于字符数组(char[])，但底层原理是字节数组（byte[]）

## 6.1 String对象的特点

1. 通过new创建的字符对象，每一次new都会申请一个内存空间，虽然内容相同，但地址值不同

2. 以“ ”方式给出的字符串，只要字符序列相同（顺序和大小写），无论在程序代码中出现几次，JVM都只会创建一个String对象，并在字符串池中维护。

## 6.2字符串的比较

使用 == 作比较

* 基本类型：比较的是数据值是否相同
* 引用类型：比较的是地址值是否相同

字符串是对象，它比较内容是否相同的，是通过一个方法来实现的，这个方法叫：equals（）

* public Boolean equals(Object anObject):将此字符串与指定对象进行比较。由于我们比较的是字符串对象，所以参数直接传递一个字符串。

## 6.3通过帮助文档查看String中的方法

|  |  |
| --- | --- |
| 方法名 | 说明 |
| public Boolean equals(Object anObject) | 比较字符串的内容，严格区分大小写（用户名，密码） |
| public char charAt(int index) | 返回指定索引处的char值 |
| public int length() | 返回此字符串长度 |

# 7. StringBuilder

## 7.1StringBuilder概述

* StringBuilder是一个可变的字符串类，我们可以把它看成是一个容器，这里的可变指的是StringBuilder对象中的内容是可变的。String内容是不可变的。

## 7.2StringBuilder构造方法

|  |  |
| --- | --- |
| 方法名 | 说明 |
| public StringBuilder() | 创建一个空白可变的字符串对象，不含有任何内容 |
| public StringBuilder(String str) | 根据字符串的内容，来创建可变字符串对象 |

## 7.3StringBuilder的添加和反转方法

|  |  |
| --- | --- |
| 方法名 | 说明 |
| public StringBuilder append(任意类型) | 添加数据，并返回对象本身 |
| public StringBuilder reverse() | 返回相反的字符序列 |
| Public String toString() | 通过toString()就可以实现把StringBuilder转换为String |

## 7.4StringBuilder和String的相互转换

1. StringBuilder转换为String:

public String toString():通过toString()就可以实现把StringBuilder转换为String

1. String转换为StringBuilder

public StringBuilder(String s):通过构造方法就可以实现把String转换为StringBuilder

# 8. 集合基础

## 8.1集合概述

集合类的特点：提供一种存储空间可变的存储模型，存储的数据容量可以发生改变

集合类有很多，目前先学习:ArrayList

ArrayList<E>:

* 可调整大小的数组实现
* <E>:是一种特殊的数据类型，泛型

怎么用？

在出现E的地方我们使用引用数据类型替换即可

举例：ArrayList<String>, ArrayList<Student>

## 8.2ArrayList构造方法和添加方法

|  |  |
| --- | --- |
| 方法名 | 说明 |
| public ArrayList() | 创建一个空的集合对象 |
| public Boolean add(E e) | 将指定的元素追加到此集合的结尾 |
| public void add(int index,E element) | 在此集合的指定位置插入指定的元素 |

## 8.3ArrayList集合常用方法

|  |  |
| --- | --- |
| 方法名 | 说明 |
| public Boolean remove(Object o) | 删除指定的元素，返回删除是否成功 |
| public E remove(int index) | 删除指定索引处的元素，返回被删除的元素 |
| public E set(int index,E element) | 修改指定索引处的元素，返回被修改的元素 |
| public E get(int index) | 返回指定索引处元素 |
| public int size() | 返回集合中元素的个数 |

# 9. 继承

## 9.1继承概述

继承是面向对象三大特征之一。可以是的子类具有父类的属性和方法，还可以在子类中重新定义，追加属性和方法。

继承格式：

* public class 子类名 extends 父类名{}
* 范例：public class ZI extends FU{}
* FU：是父类，也被称为基类，超类
* ZI：是子类，也被称为派生类

继承中子类的特点：

* 子类可以有父类的内容和子类特有的内容

## 9.2继承的好处和弊端

继承好处

* 提高了代码的复用性（多个类相同的成员可以放到同一个类中）
* 提高了代码的维护性（如果方法需要修改，修改一处即可）

继承弊端

* 继承让类与类之间产生了关系，类的耦合性增强了，当父类发生变化时，子类实现也不得不跟着变化，削弱了子类的独立性。

什么时候使用继承？

* 继承体现的关系：is a(什么是什么的一种)
* 假设法：有A和B两个类，如果满足A是B的一种，或者B是A的一种，就说明她们存在继承关系，这个时候就可以考虑使用继承来体现，否则就不能滥用继承

## 9.2继承中变量的访问特点

在子类中访问一个变量

* 子类局部范围找
* 子类成员范围找
* 父类成员范围找
* 如果没有就报错

## 9.3 super

super关键字的用法和this关键字的用法相似

* this：代表本类对象的引用
* super：代表父类存储空间的标识（可以理解为父类对象引用）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 关键字 | 访问成员变量 | 访问构造方法 | 访问成员方法 |
| this | this.成员变量 | this(……)访问本类构造方法 | this.成员方法（…）  访问本类常用方法 |
| super | super.成员变量  访问父类成员变量 | super（…）  访问父类构造方法 | super.成员方法（…）  访问父类成员方法 |

## 9.4继承中构造方法的访问特点

子类中所有的构造方法默认都会访问父类中的无参构造方法。

为什么？

* 因为子类会继承父类中的数据，可能还会使用父类的数据。所以，子类初始化之前，一定要先完成父类数据的初始化。
* 每一子类构造方法的第一条语句默认都是：super()

如果父类中没有无参构造方法，只有带参构造方法，该怎么办呢？

* 通过使用super关键字去显示调用父类的带参构造方法
* 在父类中自己提供一个无参构造方法（推荐此方法）

## 9.5继承中成员方法的访问特点

通过子类对象访问一个方法

* 子类成员范围找
* 父类成员范围找
* 如果没有就报错

## 9.6方法重写

方法重写概述

* 子类中出现和父类一摸一样的方法声明

方法重写的应用

* 当子类需要父类的功能，而功能主题子类有自己的特定内容时，可以重写父类中的方法，这样，即沿袭了父类的功能，又定义了子类特有的内容

@override

* 是一个注解
* 可以帮助我们检查重写方法的方法声明的正确性

## 9.7方法重写注意事项

* 私有方法不能被重写（父类私有成员，子类不能继承）
* 子类方法访问权限不能更低（public>默认>私有）

## 9.8Java中继承的注意事项

* Java中类只支持单继承，不支持多继承（如：public class Son extends Father,Mother{}这是错误的）
* Java中类支持多层继承

修饰符

# 包

## 1.1包的概述和使用

其实就是文件夹。作用是对类进行分类管理

报的定义格式：package 包名； //多级包用.分开

带包的Java类编译和执行

* 手动建包：

1.按照以前的格式编译Java文件 javac HelloWorld.java

2.手动创建包 在E盘建立文件夹com,然后com下建文件夹study

3.带包执行 java com.study.HelloWorld

* 自动建包：javac -d . HelloWorld java com.study.HelloWorld

## 1.2导包

格式：import 包名；

# 修饰符

## 2.1修饰符的分类

* 权限修饰符
* 状态修饰符

## 2.2 权限修饰符

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 修饰符 | 同一个类中 | 同一个包中子类/无关类 | 不同包中的子类 | 不同包的无关类 |
| private | √ |  |  |  |
| 默认 | √ | √ |  |  |
| protected | √ | √ | √ |  |
| public | √ | √ | √ | √ |

## 2.3 状态修饰符

* final(最终态)
* static(静态)

## final

final关键字时最终的意思，可以修饰成员方法，成员变量，类

final修饰的特点

* 修饰方法：表明该方法是最终方法，不能被重写
* 修饰变量：表明该变量是常量，不能被再赋值
* 修饰类：表明该类是最终类，不能被继承

## final修饰局部变量

* 变量是基本类型：final修饰指的是基本类型的数据值不能发生改变
* 变量是引用类型：final修饰指的是引用类型的地址值不能发生改变，但地址里面的内容是可以改变的

## static

static关键字是静态的意思，可以修饰成员方法，成员变量

static修饰的特点

* 被类的所有对象共享

这也是我们判断是否使用静态关键字的条件

* 可以通过类名调用，也可以通过对象名调用（推荐使用类名调用）

## static访问特点

非静态的成员方法

* 能访问静态的成员变量
* 能访问非静态的成员变量
* 能访问静态的成员方法
* 能访问非静态的成员方法

静态的成员方法

* 能访问静态的成员变量
* 能访问静态的成员方法

总结：静态成员的只能访问静态成员

多态

# 1.多态

## 1.1多态概述

同一对象，在不同时刻表现出来的不同形态

多态的前提和引用

* 有继承/实现关系
* 有方法重写
* 有父类引用指向子类对象

## 1.2多态中成员访问变量特点

* 成员变量：编译看左边，执行看左边
* 成员方法：编译看左边，执行看右边

为什么成员变量和成员方法的访问不一样？

* 因为成员方法有重写，而成员变量没有

## 1.3多态的好处和弊端

* 好处：提高了程序的扩展性

具体表现：定义方法的时候，使用父类型作为参数，将来在使用的时候，使用具体的子类型参与操作

* 弊端：不能使用子类特有的功能

## 1.4多态中的转型

* 向上转型

从子到父

父类引用指向子类对象

* 向下转型

从父到子

父类引用转为子类对象

抽象类

# 1.抽象类

## 1.1抽象类概述

在Java中，一个没有方法体的方法应该定义为抽象方法，而类中如果有抽象方法，该类必须定义为抽象类

## 1.2抽象类的特点

* 抽象类和抽象方法必须使用abstract关键字来修饰

public abstract class 类名{}

public abstract void eat（）；

* 抽象类中不一定有抽象方法，有抽象方法的类一定是抽象类
* 抽象类不能实例化，参照多态的方式，通过对子类对象实例化，这叫抽象类多态
* 抽象类的子类

要么重写抽象类中的所有抽象方法

要么是抽象类

## 1.3抽象类的成员特点

* 成员变量：可以是变量，也可以是常量
* 有构造方法，但不能实例化。构造方法的作用是用于子类访问父类数据的初始化
* 成员方法“

可以有抽象方法：限定子类必须完成某些动作

也可以有非抽象方法：提高代码复用性

## 1.4抽象类名作为形参和返回值

* 方法的形参是抽象类名，其实需要的是该抽象类的子类对象
* 方法的返回值是抽象类名，其实返回的是该抽象类的子类对象

接口

# 1.接口

## 1.1接口描述

接口就是一种公共的规范标准，只要符合标准规范，大家都可以通用

Java中的接口更多的体现在对行为的抽象

## 1.2接口特点

* 接口用关键字interface修饰

public interface 接口名{}

* 类实现接口用implements表示

public class 类名 implements 接口名{}

* 接口不能实例化，参照多态的方式，通过实现类对象实例化，这叫接口多态

多态的形式：具体类多态，抽象类多态，接口多态

多态前提：有继承或实现关系；有方法重写；有父（类/接口）引用指向（子/实现）对象

* 接口的实现：要么重写接口中的所有抽象方法，要么是抽象类

## 1.3接口特点

* 成员变量只能是常量，默认修饰符：public static final
* 构造方法

接口没有构造方法，因为接口主要是对行为进行抽象的，是没有具体存在

一个类如果没有父类，默认继承Object类

* 成员方法只能是抽象方法，默认修饰符：public abstract

## 1.4接口和类的关系

* 类和类的关系

继承关系，只能单继承，但可以多层继承

* 类和接口的关系

实现关系，可以单实现，也可以多实现，还可以在继承一个类的同时实现多接口

* 接口和接口的关系

继承关系，可单继承，也可以多继承

## 1.5抽象类和接口的区别

* 成员区别

抽象类：变量，常量，有构造方法，有抽象方法，也有非抽象方法

接口： 常量，抽象方法

* 关系区别

类与类：继承，单继承

类与接口：实现，可以单实现，也可以多实现

接口与接口：继承，单继承，多继承

* 设计理念区别

抽象类：对类抽象，包括属性、行为

接口： 对行为抽象，主要对行为

# 1.形参和返回值

## 1.1接口名作为形参和返回值

* 方法的形参是接口名，其实需要的是该接口实现类对象
* 方法的返回值是接口名，其返回的是该接口的实现类对象

内部类

# 1.内部类

## 1.1内部类概述

内部类：就是在一个类中定义一个类。举例：在一个类A的内部定义一个类B，类B就被称为内部类

内部类的定义格式

* 格式：

public class 类名{

修饰符 class 类名{

}

}

内部类的访问特点

* 内部类可以直接访问外部类的成员，包括私有
* 外部类要访问内部类的成员，必须创建对象

## 1.2成员内部类

按照内部类在定义的位置不同，可以分为如下两种形式

* 在类的成员位置：成员内部类
* 在类的局部位置：局部内部成员

## 1.3局部内部类

局部内部类是方法中定义的类，所以外界是无法直接使用，需要在方法内部创建对象并使用

该类可以直接访问外部类的成员，也可以访问方法内的局部变量

## 1.4匿名内部类

前提：存在一个类或者接口，这里的类可以是具体类也可以是抽象类

* 格式：

new 类名或者接口名（）{

重写方法；

};

* 范例：new Inter(){

public void show(){}

};

## 1.5匿名内部类在开发中的使用

常用API

# 1.Math

## 1.1Math概述

Math包括执行基本数字运算的方法

没有构造方法，如何使用类中的成员呢？

看类的成员是否是静态的，如果是，通过类名就可以直接调用

## 1.2Math类的常用方法

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 方法名 | | 说明 |
| public static int abs(int a) | 返回参数的绝对值 | |
| public static double ceil(double a) | 返回大于或等于参数的最小double值，整数 | |
| public static double floor(double a) | 返回小于或等于参数的最大double值，整数 | |
| public static int round(float a) | 按照四舍五入返回最接近参数的int | |
| public static int max(int a,int b) | 返回两个int值中的较大值 | |
| public static int min(int a,int b) | 返回两个int值中的较小值 | |
| public static double pow(double a,double b) | 返回a的b次幂的值 | |
| public static double random() | 返回值为double的正值，[0.0,1.0) | |

# 2. System

## 2.1 System类概述

System包含几个有用的类字段和方法，不能被是实例化

## System类的常用方法

|  |  |
| --- | --- |
| 方法名 | 说明 |
| public static void exit(int status) | 终止当前运行的Java虚拟机，非零表示异常终止 |
| public static long currentTimeMillia() | 返回当前时间（以毫秒为单位） |