# 第七章 类

## 7.1 类的概念

Swift中的类和结构体一样都是人们构建代码所用的一种通用且灵活的构造体。我们可以使用相似的语法规则来为类和结构体定义属性和添加方法，从而拓展类和结构体的功能。上一章，我们介绍了结构体，这一章我们就来详细介绍功能更加强大的类。

在Swift中，用“类”来描述“对象”，所谓的对象是指现实世界中的一切事物，那么类就可以看做是对相似事物的抽象。只说概念可能是很抽象的，举个实际的例子。假如你要买一台电脑，你会考虑哪些因素？按照常见思维，我们会考虑电脑的型号，CPU，显卡，内存，主板，屏幕......。随后你打开电商网站，选了一台这样的电脑，它的型号是ABC，CPU是i7，显卡是 gtx1060，内存是16g等等，2天之后你收到了新的电脑，你很满意。在这次购物过程中，按照面向对象的思维如何理解呢？”类“和”对象“分别是什么？“类”就是你心中的的电脑，你知道一台电脑应该有哪些部件，应该有哪些功能。它是高度抽象的，而你买的型号为ABC的电脑则是一个”对象“，它是按照”电脑“这个抽象概念制造出来的，换句话说对象（型号为ABC的电脑）是类（”电脑“）的一个实例，是具体的。电脑的CPU，显卡等等被称作属性，而电脑能完成的工作称作行为，也就是方法。

Swift 中类和结构体有很多共同点。共同处在于：

* 定义属性用于存储值
* 定义方法用于提供功能
* 定义下标操作使得可以通过下标语法来访问实例所包含的值
* 定义构造器用于生成初始化值
* 通过扩展以增加默认实现的功能
* 实现协议以提供某种标准功能
* 当然类有很多结构体所不具备的特征：
* 继承允许一个类继承另一个类的特征
* 类型转换允许在运行时检查和解释一个类实例的类型
* 析构器允许一个类实例释放任何其所被分配的资源
* 引用计数允许对一个类的多次引用

## 7.2 类的创建

类和结构体有着类似的定义方式。通过关键字class来定义Swift的类，并在一对大括号中定义它的具体内容，以汽车为例，定义一个Car类。

class Car {

    var brand : String = ""

    var speed : Int = 0

}

在定义类的时候，类名应使用UpperCamelCase（首字母大写的驼峰命名法，如SomeClass）来命名，这是一种规范，Swift中的类都采用这种命名方式。而属性名，方法名应采用lowerCamelCase（首字母小写的驼峰命名法，如someAttribute）来命名，以便和类名更好的区分。

在第一行代码中，使用class关键字定义了名为Car的类，它拥有brand和speed两个属性。Swift要求在定义类的时候，类的属性要进行初始化，所以这里设置brand为“”（空字符串），而speed属性的默认值为0。

也可以为类添加init初始化方法，在init方法中为属性赋初始值。

class Car {

    var brand : String

    var speed : Int

    init() {

        self.brand = ""

        self.speed = 0

    }

}

在原来的代码的基础上又添加了一个init方法，通过该方法对brand和speed属性都进行了初始化操作。

还可以在定义类的时候，为Car添加包含参数的初始化方法。

class Car {

    var brand : String

    var speed : Int

    init() {

        self.brand = ""

        self.speed = 0

    }

    init(brand: String, speed: Int) {

        self.brand = brand

        self.speed = speed

    }

}

有了包含参数的init方法，就可以通过以下方法来实例化Car对象。

let car2 = Car(brand: "Benz",speed: 70)

print(car2.brand)

//打印 Benz

## 7.3 实例方法

实例方法是属于类或结构体的实例的方法。可以通过实例方法设置和修改实例的属性值，或是实现实例的某些功能。实例方法和函数类似，使用func声明，可以定义参数和返回，具体逻辑书写在一堆大括号中。在实例方法中可以调用所属类型的属性和其他实例方法。

要调用实例方法，必须先创建类的实例，然后才能通过类的实例.方法名的方式调用实例方法。

class Car {

    var brand : String

    var speed : Int

    init() {

        self.brand = ""

        self.speed = 0

    }

    func drive(){

        print("Driving \(brand) at \(speed)!")

    }

}

现在Car拥有了名为drive的方法。接着来实例化Car类，以调用drive方法。

var car = Car()

car.brand = "Audi"

car.speed = 80

car.drive()

//打印 Driving Audi at 80!

在第1行，实例化了一个car对象。

接着在第2~3两行，分别设置了car对象的brand和speed属性的值。

然后在第4行的代码中，调用了car对象的drive方法，打印输出。

## 7.4 类属性的set和get方法

上面的例子中，brand和speed是类的存储属性。简单来说，一个存储属性就是存储在特定类或结构体实例里的一个常量或变量。存储属性可以是变量存储属性（用关键字 var 定义），也可以是常量存储属性（用关键字 let 定义）。可以在定义存储属性的时候直接赋值，也可以在构造过程中设置或修改存储属性的值。

除存储属性外，还可以定义计算属性。计算属性不直接存储值，而是提供一个 get方法 和一个可选的 set方法，来间接获取和设置其他属性或变量的值。

class Square {

    var side:Double

    init(side: Double) {

        self.side = side

    }

    var area:Double {

        get{

            return self.side \* self.side

        }

        set(newArea){

            self.side = sqrt(newArea)

        }

    }

}

在这段代码中,定义了一个Square类。它有两个属性，边长和面积。其中，边长（side）是存储属性，而面积（area）是计算属性。在get方法中，将area的值赋值为side \* side，在set方法中，同时设置side的值为sqrt(area)，也就是area开二次方根。

var square = Square(side: 10)

print(square.area)

//打印 100.0

第1行，定义了一个边长为10的正方形，接着打印正方形的面积，自动调用了area的get方法，正确打印出100.0，如果修改一下square的area的值。

square.area = 25

print(square.area)

//打印 25.0

print(square.side)

//打印 5.0

area被设置为25时，会自动调用area的set方法，从而在设置area的同时，把side的值设置为sqrt(25)，为5.0。

## 7.5 属性观察器

通过给属性添加willSet和didSet方法可以给类添加属性观察器。属性观察器监控和响应属性值的变化，每次属性被设置值的时候都会调用属性观察器，即使新值和当前值相同的时候也不例外。

见名知意，willSet是在设置属性值之前被调用，而didSet方法则在设置属性值之后被调用。

当实现willSet时，新的属性值作为常量参数被传递。可以为这个参数起一个名，如果不命名，则这个参数就被默认命名为newValue。

class Tower {

    var height : Int = 10 {

        willSet {

            print("willSet：即将设置新值\(newValue)")

        }

        didSet{

            print("didSet：成功将\(oldValue)设置成\(height)")

        }

    }

}

在Tower类中，设置了一个height属性，表示高度，初始化设置成为10。在height的willSet观察器中，打印出height即将被设置的值，而didSet观察器中，我们打印出之前的oldValue和当前的height。编写一个简单的测试代码。

var tower = Tower()

tower.height = 20

测试代码中，首先初始化一个tower，此时height是初始化的10，之后，我们修改height属性为20，观察输出结果：

**willSet：即将设置新值20**

**didSet：成功将10设置成20**

## 7.6 类的静态方法

在移动开发的项目中，在经常会使用到一些工具类定义的大量静态方法。与实例方法调用需要先创建类的实例不同，如果某些方法不依赖具体实例， 那它就是静态的，可以将方法定义为为静态方法。

实例方法为实例所有，而静态方法为类所有，需要通过类来使用。在为结构体和枚举定义静态方法时，可以使用static关键字。在为类定义静态方法时，可以使用class关键字。

class MathTool {

    class func sum(num1: Int, num2: Int) ->Int{

        return num1 + num2

    }

    class func multiply(num1: Int, num2: Int) -> Int{

        return num1 \* num2

    }

}

首先定义了一个名为MathTool的类。

接着在第3~10行的代码中，依次创建了两个静态方法sum和multiply。它们都接受2个整型参数，分别实现了加法和乘法，返回一个整型结果。

使用的时候，使用类名.方法名直接调用。

print(MathTool.sum(num1: 3, num2: 4))

//打印 7

print(MathTool.multiply(num1: 2, num2: 5))

//打印 10

如果一个方法不依赖于实例，建议将它定义为静态方法，可以省去对类进行实例化的步骤。

## 7.7 类的析构

Swift通过自动引用计数（ARC）技术，来实现对实例的内存管理。Swift会自动释放不再需要的实例以释放资源，通常情况下不需要手动清理。但是，当使用自己的资源时，可能需要进行一些额外的清理，就需要用到析构方法（deinit）。例如，如果创建了一个自定义的类来打开一个文件，并写入若干数据，就需要在类的实例被释放前关闭该文件。

class FileManager {

    func loadFile(){

        print("Load file from the resource")

    }

    func writeFile(){

        print("Write the data into the file")

    }

    deinit {

        print("Delete the fileManager")

    }

}

在第一行代码中，定义了一个名为FileManager的类。

接着定义了2个实例方法，分别打印对应的一句话，代表完成了某些操作。

最后实添加了一个deinit析构函数。当FileManager类的实例的引用计数器为0时，系统会自动调用该析构函数。

var fileManager:FileManager? = FileManager()

fileManager!.loadFile()

fileManager!.writeFile()

fileManager = nil

这里，我们创建了一个FileManager类的实例，然后依次调用loadFile和writeFile实例方法，最后将fileManager设置为nil，将该实例的引用计数器设置为0，从而使系统调用析构函数，最终的打印结果为：

Load file from the resource

Write the data into the file

Delete the fileManager

## 7.7 类的继承

一个类可以继承另一个类的方法，属性和其它特性。当一个类继承其它类时，继承类叫子类，被继承类叫超类（或父类）。在 Swift 中，继承是区分”类“与其它类型的一个基本特征。

在 Swift 中，类可以调用和访问父类的方法，属性和下标，并且可以重写这些方法，属性和下标来优化或修改它们的行为。Swift 会检查重写定义在父类中是否有匹配的定义，以此确保重写行为是正确的。

类的继承具有以下优点：

1.继承是在一些通用类的基础上构造，建立和扩充新类的最有效的手段。

2.继承简化了人们对事物的认识和描述，能清晰体现相关类之间的层次结构关系。

3.继承提供软件复用功能。若乙类继承甲类，那么在构建乙类时，只需要再描述与甲类不同的属性和方法即可。这种做法能减小代码的冗余度，增加程序的重用性。

4.继承通过增强一致性，来减少模块间的接口和界面，大大增加了程序的易维护性。

首先，创建一个基类，也就是没有继承其他类的类。

class Animal {

    func say(){

        print("I'm an animal")

    }

    func run() {

        print("I'm running")

    }

}

这里定义了一个名为Animal的基类，它拥有两个方法say和run，接着定义一个继承自Animal的子类。

class Dog :Animal{

    var name: String = "doggy"

    override func say(){

        print("I'm a dog,my name is \(name)")

    }

}

创建了一个名叫Dog的类，用：表示这个类继承自Animal，所以Animal是Dog的父类，此时Dog就获取了Animal的两个方法。

在子类中可以添加父类没有的属性和方法，这里添加了一个名为name的属性，并且初始化为”doggy“。

接着，在子类中重写了父类的say方法。在重写一个父类的方法时，你需要在重写的方法名称前面加上override关键字。如果不使用override关键字的重写，编译时就会被判定为错误。

在定义好子类以后，就可以定义子类的实例了。

var dog = Dog()

dog.run()

//打印 I'm running

dog.say()

//打印 I'm a dog,my name is doggy

虽然在Dog中没有定义run方法，但是依旧可以调用run方法，是因为Dog继承了Animal的run方法。由于对于Animal的say方法进行了重写，所以在Dog中调用say方法是输出的Dog中定义的内容。

如果不希望父类的属性、下标、方法被重写，可以在属性或方法之前，添加final关键字修饰。例如 final var、final func、final class func。当子类试图重写final修饰的方法或属性时，编译时都会报错。

## 7.8 类的引用特征

在Swift环境中，元组、枚举和结构属于值类型，而类属于引用类型。

值类型最基本的特征就是复制在赋值、初始化和传递参数过程中的数据，并为这个数据创建一个新的独立的实例。

引用类型的实例再被赋予到一个变量或者常量，或者作为参数被传递到一个函数时，其操作的不是实例的拷贝，而是已经存在的实例本身，概念类似C++的引用，对引用的任何修改，都会影响内存中的实例对象。使用上一节的Dog类，我们编写一个例子。

let dog1 = Dog()

print("修改前dog1的名字是\(dog1.name)")

//打印 修改前dog1的名字是doggy

let dog2 = dog1

dog2.name = "Swift"

print("修改后dog1的名字\(dog1.name)")

//打印 修改后dog1的名字Swift

print("修改后dog2的名字\(dog2.name)")

//打印 修改后dog2的名字Swift

首先，创建了一个Dog的实例dog1，它的名字使我们初始化设置的”doggy“。

接着，又创建了一个Dog的实例dog2，并把dog1赋值给dog2，随后修改了dog2的名字为”Swift“。随后打印两只狗的名字，输出的都是”Swift“。这充分说明，dog1和dog2实际上指向的是同一个对象。换句话说，它们只是同一个实例的两种叫法。