# 第八章 类

## 8.1 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，让我们来举个实际的例子

假如你要买一台电脑，你会考虑哪些因素？按照常见思维，我们首先会想，电脑有哪些部件？电脑应该能完成那些工作？我们会想到电脑有型号，CPU，显卡，内存，主板，屏幕......，然后电脑可以看电影，浏览网页，玩游戏......。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？什么是类？什么是对象？“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，而能完成的工作称作行为，也就是方法。

从这里可以看出，类和结构体是极为相似的，都拥有属性，都可以定义方法。但两者也是有区别的，我们为你简单归纳了一下两者的区别：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性特征 | 类 | 结构体 |
| 定义属性用于存储值 | √ | √ |
| 定义方法用于提供功能 | √ | √ |
| 定义下标脚本用于允许使用下标语法访问值 | √ | √ |
| 定义初始化器用于初始化状态 | √ | √ |
| 可以被拓展来实现默认没有的功能 | √ | √ |
| 遵循协议来针对特定类型提供标准功能 | √ | √ |
| 继承允许一个类继承另一个类的特征 | √ |  |
| 类型转换允许你在运行时检查和解释一个类的实例类型 | √ |  |
| 反初始化器允许一个实例释放任何被其占用的资源 | √ |  |
| 引用计数器允许不止一个对类的实例的引用 | √ |  |

## 8.2 类的创建

类和结构体有着类似的定义方式。我们通过关键字class来表示类，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。

你也可以通过init初始化方法给属性赋值。

class Car {

    var brand : String

    var speed : Int

    init() {

        self.brand = ""

        self.speed = 0

    }

}

在原来的代码中，我们又添加了一个init方法，通过该方法对brand和speed属性都进行了初始化操作。

接着为Car添加实例方法。

class Car {

    var brand : String

    var speed : Int

    init() {

        self.brand = ""

        self.speed = 0

    }

    func drive(){

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

    }

}

现在Car拥有了一个名为drive的方法。接着来实例化Car类，以调用Car类。

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，打印了一句话。

我们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

    }

    func drive(){

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

    }

}

有了包含参数的init方法，我们就可以通过以下方法来实例化Car对象。

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

car2.drive()

//打印 Driving Benz at 70!

## 8.3 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，甚至修改常量存储属性的值。

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)

        }

    }

}

这段代码中,我们定义了一个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，我们将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。测试一下我们的代码，

var square = Square(side: 10)

print(square.area)

//打印 100.0

第1行，我们定义了一个边长为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，如果我们修改一下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。打印结果准确无误。

## 8.4 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**

可以看到，代码运行结果完全符合我们的预期。首先在willSet打印即将设置的20，随后didSet中打印出旧值10和当前height值20。

## 8.5 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了大量静态方法。如果某些操作不依赖具体实例， 那它就是静态的，可以将方法定义为为静态方法。反之，如果某些操作是依赖具体实例，那它就应该是实例化的。

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。

## 8.6 类的析构