# 面向对象编程

1. 面向对象程序设计Object Oriented Programming是一种设计软件的先进的主流的思想
2. 旨在计算机中模拟现实时间中的事物和概念
3. 在OOP中现实时间的所有东西都被视作对象Everything is object
4. 能够用计算机中的实体模拟现实世界中的实体

**OOP理解**

现实生活中的任何事物，我们都可以用状态（属性）和行为（方法）来描述它

属性四事物（类）本身的特性，用来表示它的状态

行文（方法）用来书名这个事物（类）所具有的功能

**Java 对象和类**

Java作为一种面向对象语言。支持以下基本概念：

* 多态
* 继承
* 封装
* 抽象
* 类
* 对象
* 实例
* 方法
* 重载
* **对象**：对象是类的一个实例（**对象不是找个女朋友**），有状态和行为。例如，一条狗是一个对象，它的状态有：颜色、名字、品种；行为有：摇尾巴、叫、吃等。
* **类**：类是一个模板，它描述一类对象的行为和状态。

## Java中的对象

现在让我们深入了解什么是对象。看看周围真实的世界，会发现身边有很多对象，车，狗，人等等。所有这些对象都有自己的状态和行为。

拿一条狗来举例，它的状态有：名字、品种、颜色，行为有：叫、摇尾巴和跑。

对比现实对象和软件对象，它们之间十分相似。

软件对象也有状态和行为。软件对象的状态就是属性，行为通过方法体现。

在软件开发中，方法操作对象内部状态的改变，对象的相互调用也是通过方法来完成。

## Java中的类

类可以看成是创建Java对象的模板。

类中表示对象或实体拥有的特性称为属性。

属性在勒种以变量的形式表现。

属性名称被所有类的实例所共享。

通过下面一个简单的类来理解下Java中类的定义：

public class Dog{

String breed;

int age;

String color;

void barking(){ }

void hungry(){ }

void sleeping(){ }

}

一个类可以包含以下类型变量：

* **局部变量**：在方法、构造方法或者语句块中定义的变量被称为局部变量。变量声明和初始化都是在方法中，方法结束后，变量就会自动销毁。
* **成员变量**：成员变量是定义在类中，方法体之外的变量。这种变量在创建对象的时候实例化。成员变量可以被类中方法、构造方法和特定类的语句块访问。
* **类变量**：类变量也声明在类中，方法体之外，但必须声明为static类型。

一个类可以拥有多个方法，在上面的例子中：barking()、hungry()和sleeping()都是Dog类的方法。

## 构造方法

每个类都有构造方法。如果没有显式地为类定义构造方法，Java编译器将会为该类提供一个默认构造方法。

在创建一个对象的时候，至少要调用一个构造方法。构造方法的名称必须与类同名，一个类可以有多个构造方法。

下面是一个构造方法示例：

public class Puppy{

public Puppy(){ }

public Puppy(String name){

// 这个构造器仅有一个参数：name

}

}

## 创建对象

对象是根据类创建的。在Java中，使用关键字new来创建一个新的对象。创建对象需要以下三步：

* **声明**：声明一个对象，包括对象名称和对象类型。
* **实例化**：使用关键字new来创建一个对象。
* **初始化**：使用new创建对象时，会调用构造方法初始化对象。

下面是一个创建对象的例子：

public class Puppy{

public Puppy(String name){

//这个构造器仅有一个参数：name

System.out.println("小狗的名字是 : " + name );

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

// 下面的语句将创建一个Puppy对象

Puppy myPuppy = new Puppy( "tommy" );

}

}

编译并运行上面的程序，会打印出下面的结果：

小狗的名字是 : tommy

## 访问实例变量和方法

通过已创建的对象来访问成员变量和成员方法，如下所示：

/\* 实例化对象 \*/

ObjectReference = new Constructor();

/\* 访问类中的变量 \*/

ObjectReference.variableName;

/\* 访问类中的方法 \*/

ObjectReference.MethodName();

## 源文件声明规则

在本节的最后部分，我们将学习源文件的声明规则。当在一个源文件中定义多个类，并且还有import语句和package语句时，要特别注意这些规则。

* 一个源文件中只能有一个public类
* 一个源文件可以有多个非public类
* 源文件的名称应该和public类的类名保持一致。例如：源文件中public类的类名是Employee，那么源文件应该命名为Employee.java。
* 如果一个类定义在某个包中，那么package语句应该在源文件的首行。
* 如果源文件包含import语句，那么应该放在package语句和类定义之间。如果没有package语句，那么import语句应该在源文件中最前面。
* import语句和package语句对源文件中定义的所有类都有效。在同一源文件中，不能给不同的类不同的包声明。

类有若干种访问级别，并且类也分不同的类型：抽象类和final类等。这些将在访问控制章节介绍。

除了上面提到的几种类型，Java还有一些特殊的类，如：内部类、匿名类。

## Java包

包主要用来对类和接口进行分类。当开发Java程序时，可能编写成百上千的类，因此很有必要对类和接口进行分类。

## Import语句

在Java中，如果给出一个完整的限定名，包括包名、类名，那么Java编译器就可以很容易地定位到源代码或者类。Import语句就是用来提供一个合理的路径，使得编译器可以找到某个类。

例如，下面的命令行将会命令编译器载入java\_installation/java/io路径下的所有类

import java.io.\*;