# 面向对象

面向对象：一种编程思维方式。程序在设计编码时调整问题审视方式。将需求进行拆分，抽象为个体对象。为对象装配行为和属性，然后再构建对象之间的关系。这种思维方式更适合人类的思维方式。

面向对象旨在封装个体（类），将个体的行为和属性进行了描述。在使用时通过实例（对象）将对象进行构建。

### 类

面向对象中抽离封装的一种数据类型。他是将具有相同属性和行为的对象进行抽象的结果。

类的具体化就是对象。

### 面向对象的特性

* 封装 类的属性和行为并不对外公开，可以更好的保护数据源，保证程序具有良好的模块基础
* 多态 相同的操作作用于多种类型对象上获得不同的结果
* 继承 子类自动共享父类的数据结构和方法，这事类之间的关系

# 虚幻的基本数据类型

* Byte 最小的整形数据类型，值域范围0-255（不能表示负数，不能表示小数）
* Integer 整形数据，用来描述一个整数（有正，有负）
* Float 用来描述一个小数
* Name 用来描述一个名称，属于文本，虚幻中定义Name用来描述资产名称，骨骼名称，插槽名称。
* String 用来描述一段文本，最常用的文本串信息，可以用来输出日志，组装信息，是程序内部焦炉的文本数据结构
* Text 主要用来将文本信息想界面传送，同时具备国际化特性
* Vector 描述了一个向量的信息
* Rotator 描述了一个旋转信息
* Transform 描述了一个变换信息（包含位置，旋转，缩放）

### 帕斯卡命名法

将变量名称或是函数名称有两个或是两个以上的单词进行链接，并且每个单词首字母均大写，以此增加变量的可读性（现在很多变量声明使用一个单词，首字母进行大写也是被允许的）

例子：

### 驼峰命名法

第一个单词首字母小写，从第二个单词开始每个单词首字母均大写