

面向对象编程 Object-Oriented Programming

1. OOP 三个特征:
 - a) 封装
 - i. 封装了数据
 - ii. 封装了方法
 - b) 继承
 - c) 多态
2. Static 静态/non-static(member)
 - a) 字段 field (数据)
 - b) 方法 method (函数)
3. 构造方法 Constructor
 - a) 没有返回类型
 - b) 方法名与类同名
 - c) 对 member field 进行初始化
 - d) 提供一个无参的默认构造器
 - e) 自己拥有带参数的构造器，无参构造器必须自己实现
 - f) 构造器的重载 Override
4. this 关键字//Context 上下文
 - a) this.x //指向成员字段
 - b) this() 构造器
5. 重载 Override 和委托 Delegate
6. 比较函数设计方法:
 - a) 面向过程
 - b) 面向对象（主动参数）