



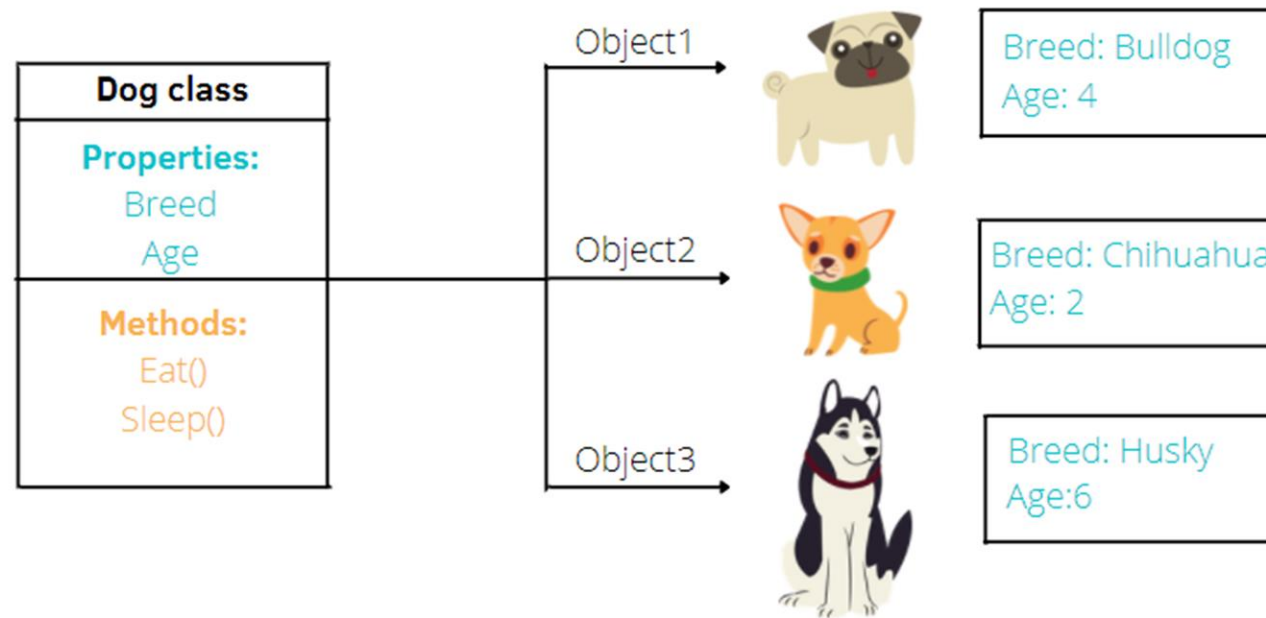
Class in Dart

630710676 Wutthichai Khongkhaluang

Class

ในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ **class** จะเปรียบเสมือนกับ **blueprint** หรือแบบแปลนสำหรับสร้าง **object** ซึ่ง **class** จะประกอบด้วย **properties** (attribute ,field) และ **method** (behavior ,function) โดย **class** จะเป็นตัวกำหนด **properties** และ **method** ของ **object**

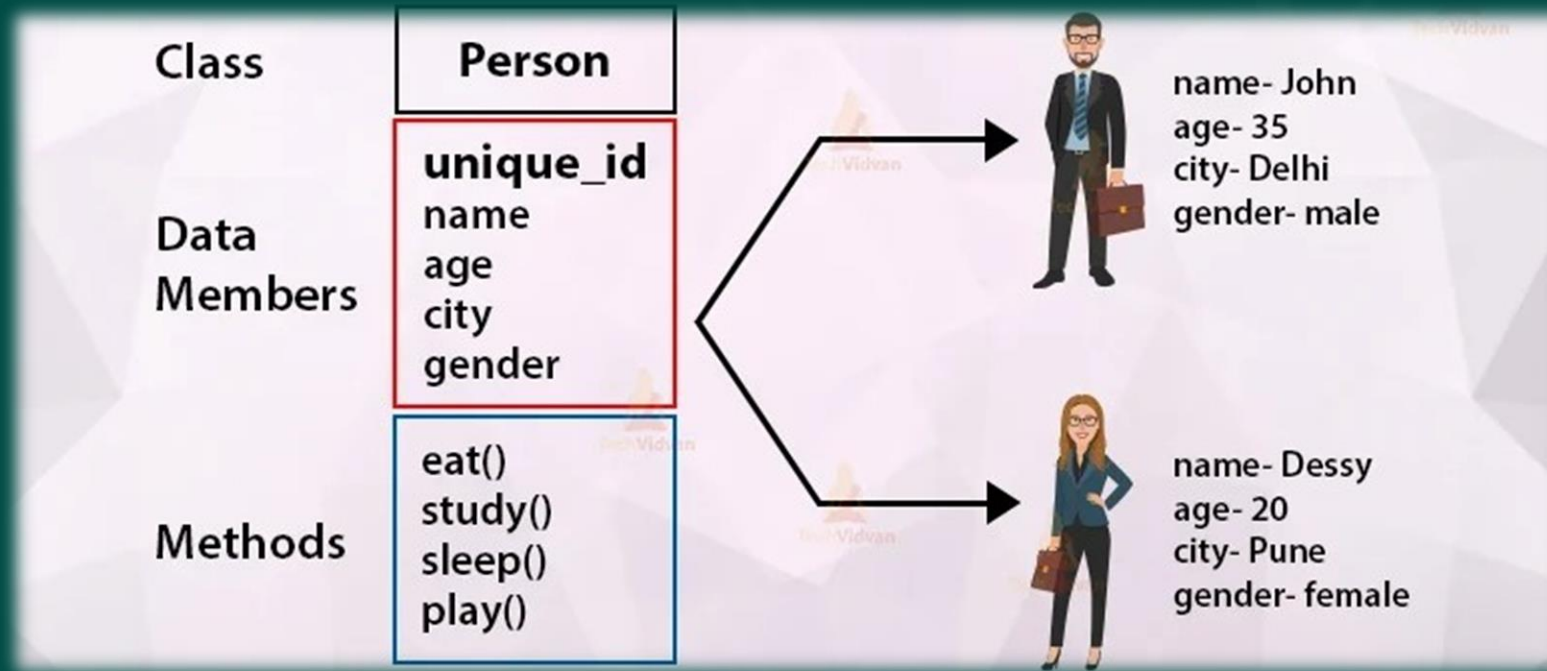




ตัวอย่าง Class ชื่อว่า **Dog** ก็อาจจะมี Properties อย่าง **Breed ,Age** และ Method เป็น **Eat ,Sleep**

Class ประกอบด้วยสมาชิก 2 ประเภท

- Data member คือสมาชิกข้อมูล ค่าคงที่ ตัวแปรของข้อมูลชนิดพื้นฐาน หรือแม้แต่ object (attribute,properties)
- Method member คือสมาชิกที่เป็น function (method,function)



การประกาศ Class ใน Dart

ในภาษา Dart สามารถสร้าง Class ได้โดยใช้ Keyword ว่า **class** ตามด้วย ชื่อคลาส และตามด้วย **{ }** โดยในการตั้งชื่อ class ควรตั้งชื่อโดยใช้รูปแบบ **PascalCase** อย่างเช่น **Employee, Student, QuizBrain**

Syntax

```
class ClassName {  
  // properties or fields  
  // methods or functions  
}
```

ตัวอย่าง

```
class Animal {  
    String? name;  
    int? numberOfLegs;  
    int? lifeSpan;  
    void display() {  
        print("Animal name: $name.");  
        print("Number of Legs: $numberOfLegs.");  
        print("Life Span: $lifeSpan.");  
    }  
}
```

```
class Person {  
    String? name;  
    String? phone;  
    bool? isMarried;  
    int? age;  
    void displayInfo() {  
        print("Person name: $name.");  
        print("Phone number: $phone.");  
        print("Married: $isMarried.");  
        print("Age: $age.");  
    }  
}
```

ตัวอย่าง

```
class Area {  
    double? length;  
    double? breadth;  
    double calculateArea() {  
        return length! * breadth!;  
    }  
}
```

```
class Student {  
    String? name;  
    int? age;  
    int? grade;  
  
    void displayInfo() {  
        print("Student name: $name.");  
        print("Student age: $age.");  
        print("Student grade: $grade.");  
    }  
}
```


ความแตกต่างระหว่าง Dart กับ Java กับ Python

Dart

```
class Car {  
  // field or properties  
  String engine = "E1001";  
  // function or method  
  void disp() {  
    print(engine);  
  }  
}
```

Java

```
class Car {  
  // field or properties  
  String engine = "E1001";  
  // function or method  
  void disp() {  
    System.out.println(engine);  
  }  
}
```

Python

```
class Car:  
  #field or properties  
  engine = "E1001";  
  #function or method  
  def disp(self):  
    print(self.engine);
```



คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสกลนคร



Thank you