

day06 【类与对象、封装、构造方法】

今日内容

- 面向对象
- 类与对象
- 三大特征——封装
- 构造方法

教学目标

- ☐ 能够理解面向对象的思想
- ☐ 能够明确类与对象关系
- ☐ 能够掌握类的定义格式
- ☐ 能够掌握创建对象格式，并访问类中的成员
- ☐ 能够完成手机类的练习
- ☐ 能够理解对象的内存图
- ☐ 能够说出成员变量和局部变量的区别
- ☐ 能够理解private关键字的含义
- ☐ 能够说出this关键字可以解决的问题
- ☐ 能够理解构造方法的含义
- ☐ 能够用封装的思想定义一个标准类

第1章 面向对象思想

1.1 面向对象思想概述

概述

Java语言是一种面向对象的程序设计语言，而面向对象思想是一种程序设计思想，我们在面向对象思想的指引下，使用Java语言去设计、开发计算机程序。这里的**对象**泛指现实中一切事物，每种事物都具备自己的**属性**和**行为**。面向对象思想就是在计算机程序设计过程中，参照现实中事物，将事物的属性特征、行为特征抽象出来，描述成计算机事件的设计思想。它区别于面向过程思想，强调的是通过调用对象的行为来实现功能，而不是自己一步一步的去操作实现。

举例

洗衣服：

- 面向过程：把衣服脱下来-->找一个盆-->放点洗衣粉-->加点水-->浸泡10分钟-->揉一揉-->清洗衣服-->拧干-->晾起来
- 面向对象：把衣服脱下来-->打开全自动洗衣机-->扔衣服-->按钮-->晾起来

区别:

- 面向过程：强调步骤。
- 面向对象：强调对象，这里的对象就是洗衣机。

特点

面向对象思想是一种更符合我们思考习惯的思想，它可以将复杂的事情简单化，并将我们从执行者变成了指挥者。面向对象的语言中，包含了三大基本特征，即封装、继承和多态。

1.2 类和对象

环顾周围，你会发现很多对象，比如桌子，椅子，同学，老师等。桌椅属于办公用品，师生都是人类。那么什么是类呢？什么是对象呢？

什么是类

- **类**：是一组相关**属性**和**行为**的集合。可以看成是一类事物的模板，使用事物的属性特征和行为特征来描述该类事物。

现实中，描述一类事物：

- **属性**：就是该事物的状态信息。
- **行为**：就是该事物能够做什么。

举例：小猫。

属性：名字、体重、年龄、颜色。 行为：走、跑、叫。

什么是对象

- **对象**：是一类事物的具体体现。对象是类的一个**实例**（对象并不是找个女朋友），必然具备该类事物的属性和行为。

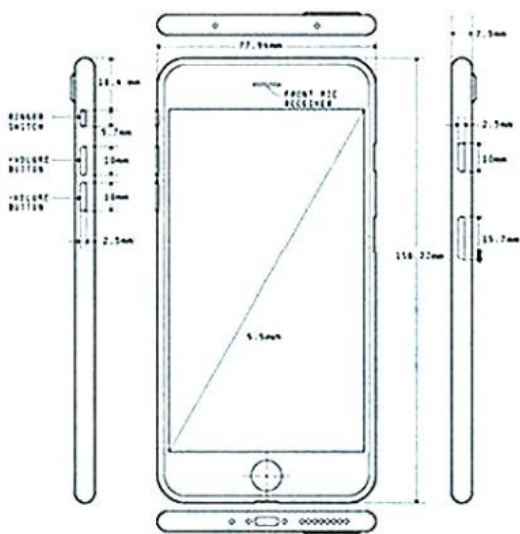
现实中，一类事物的一个实例：一只小猫。

举例：一只小猫。

属性：tom、5kg、2 years、yellow。 行为：溜墙根走、蹦跹的跑、喵喵叫。

类与对象的关系

- 类是对一类事物的描述，是**抽象的**。
- 对象是一类事物的实例，是**具体的**。
- **类是对象的模板，对象是类的实体。**



手机的设计图（抽象的）



真正的手机（具体的）

1.3 类的定义

事物与类的对比

现实世界的一类事物：

属性：事物的状态信息。 **行为：**事物能够做什么。

Java中用class描述事物也是如此：

成员变量：对应事物的**属性** **成员方法：**对应事物的**行为**

类的定义格式

```
public class ClassName {  
    //成员变量  
    //成员方法  
}
```

- **定义类：**就是定义类的成员，包括**成员变量**和**成员方法**。
- **成员变量：**和以前定义变量几乎是一样的。只不过位置发生了改变。**在类中，方法外。**
- **成员方法：**和以前定义方法几乎是一样的。只不过**把static去掉**，static的作用在面向对象后面课程中再详细讲解。

类的定义格式举例：

```
public class Student {  
    //成员变量  
    String name; //姓名  
    int age; //年龄
```

```
//成员方法
//学习的方法
public void study() {
    System.out.println("好好学习，天天向上");
}

//吃饭的方法
public void eat() {
    System.out.println("学习饿了要吃饭");
}
}
```

1.4 对象的使用

对象的使用格式

创建对象：

```
类名 对象名 = new 类名();
```

使用对象访问类中的成员：

```
对象名.成员变量;
对象名.成员方法();
```

对象的使用格式举例：

```
public class Test01_Student {
    public static void main(String[] args) {
        //创建对象格式：类名 对象名 = new 类名();
        Student s = new Student();
        System.out.println("s:"+s); //cn.itcast.Student@100363

        //直接输出成员变量值
        System.out.println("姓名: "+s.name); //null
        System.out.println("年龄: "+s.age); //0
        System.out.println("-----");

        //给成员变量赋值
        s.name = "赵丽颖";
        s.age = 18;

        //再次输出成员变量的值
        System.out.println("姓名: "+s.name); //赵丽颖
        System.out.println("年龄: "+s.age); //18
        System.out.println("-----");

        //调用成员方法
        s.study(); // "好好学习，天天向上"
        s.eat(); // "学习饿了要吃饭"
    }
}
```

```
}
```

成员变量的默认值

	数据类型	默认值
基本类型	整数 (byte, short, int, long)	0
	浮点数 (float, double)	0.0
	字符 (char)	'\u0000'
	布尔 (boolean)	false
引用类型	数组, 类, 接口	null

1.5 类与对象的练习

定义手机类：

```
public class Phone {  
    // 成员变量  
    String brand; //品牌  
    int price; //价格  
    String color; //颜色  
  
    // 成员方法  
    //打电话  
    public void call(String name) {  
        System.out.println("给"+name+"打电话");  
    }  
  
    //发短信  
    public void sendMessage() {  
        System.out.println("群发短信");  
    }  
}
```

定义测试类：

```
public class Test02Phone {  
    public static void main(String[] args) {  
        //创建对象  
        Phone p = new Phone();  
  
        //输出成员变量值  
        System.out.println("品牌: "+p.brand);//null  
        System.out.println("价格: "+p.price);//0  
        System.out.println("颜色: "+p.color);//null  
  
        System.out.println("-----");  
    }  
}
```

```

//给成员变量赋值
p.brand = "锤子";
p.price = 2999;
p.color = "棕色";

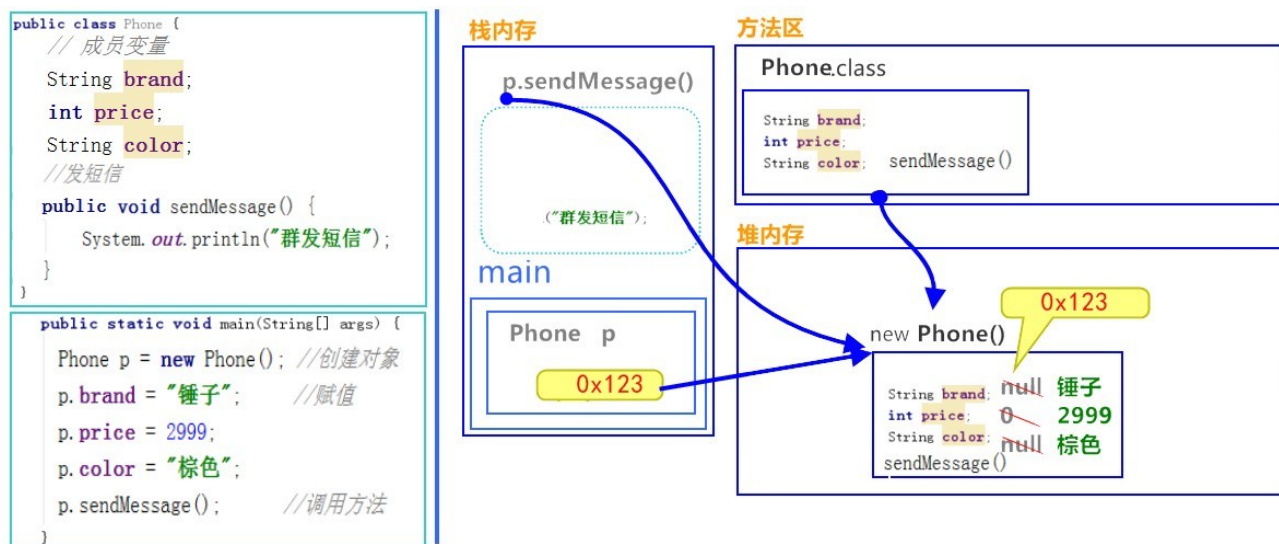
//再次输出成员变量值
System.out.println("品牌: "+p.brand); //锤子
System.out.println("价格: "+p.price); //2999
System.out.println("颜色: "+p.color); //棕色
System.out.println("-----");

//调用成员方法
p.call("紫霞");
p.sendMessage();
}
}

```

1.6 对象内存图

一个对象，调用一个方法内存图



通过上图，我们可以理解，在栈内存中运行的方法，遵循"先进后出，后进先出"的原则。变量p指向堆内存中的空间，寻找方法信息，去执行该方法。

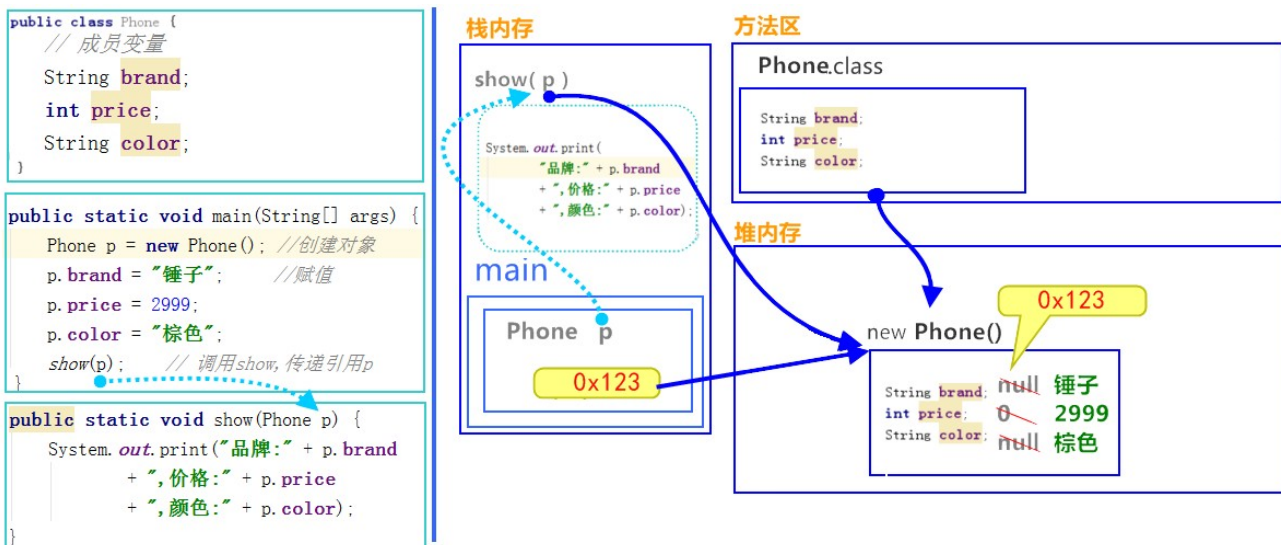
但是，这里依然有问题存在。创建多个对象时，如果每个对象内部都保存一份方法信息，这就非常浪费内存了，因为所有对象的方法信息都是一样的。那么如何解决这个问题呢？请看如下图解。

两个对象，调用同一方法内存图



对象调用方法时，根据对象中方法标记（地址值），去类中寻找方法信息。这样哪怕是多个对象，方法信息只保存一份，节约内存空间。

一个引用，作为参数传递到方法中内存图



引用类型作为参数，传递的是地址值。

1.7 成员变量和局部变量区别

变量根据定义位置的不同，我们给变量起了不同的名字。如下图所示：

```

public class Car {
    String color;           成员变量
    public void drive(){
        int speed = 80;     局部变量
        System.out.println("时速:"+speed);
    }
}

```

- 在类中的位置不同 **重点**
 - 成员变量：类中，方法外
 - 局部变量：方法中或者方法声明上(形式参数)
- 作用范围不一样 **重点**
 - 成员变量：类中
 - 局部变量：方法中
- 初始化值的不同 **重点**
 - 成员变量：有默认值
 - 局部变量：没有默认值。必须先定义，赋值，最后使用
- 在内存中的位置不同 **了解**
 - 成员变量：堆内存
 - 局部变量：栈内存
- 生命周期不同 **了解**
 - 成员变量：随着对象的创建而存在，随着对象的消失而消失
 - 局部变量：随着方法的调用而存在，随着方法的调用完毕而消失

第2章 封装

2.1 封装概述

概述

面向对象编程语言是对客观世界的模拟，客观世界里成员变量都是隐藏在对象内部的，外界无法直接操作和修改。封装可以被认为是一个保护屏障，防止该类的代码和数据被其他类随意访问。要访问该类的数据，必须通过指定的方式。适当的封装可以让代码更容易理解与维护，也加强了代码的安全性。

原则

将**属性隐藏**起来，若需要访问某个属性，**提供公共方法**对其访问。

2.2 封装的步骤

1. 使用 `private` 关键字来修饰成员变量。
2. 对需要访问的成员变量，提供对应的一对 `getXxx` 方法、`setXxx` 方法。

2.3 封装的操作——private关键字

private的含义

1. `private`是一个权限修饰符，代表最小权限。
2. 可以修饰成员变量和成员方法。
3. 被`private`修饰后的成员变量和成员方法，只在本类中才能访问。

private的使用格式

`private` 数据类型 变量名 ;

1. 使用 `private` 修饰成员变量，代码如下：

```
public class Student {  
    private String name;  
    private int age;  
}
```

2. 提供 `getXxx` 方法 / `setXxx` 方法，可以访问成员变量，代码如下：

```
public class Student {  
    private String name;  
    private int age;  
  
    public void setName(String n) {  
        name = n;  
    }  
  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
  
    public void setAge(int a) {  
        age = a;  
    }  
  
    public int getAge() {  
        return age;  
    }  
}
```

2.4 封装优化1——this关键字

我们发现 `setXxx` 方法中的形参名字并不符合见名知意的规定，那么如果修改与成员变量名一致，是否就见名知意了呢？代码如下：

```
public class Student {
    private String name;
    private int age;
    public void setName(String name) {
        name = name;
    }

    public void setAge(int age) {
        age = age;
    }
}
```

经过修改和测试，我们发现新的问题，成员变量赋值失败了。也就是说，在修改了 `setXxx()` 的形参变量名后，方法并没有给成员变量赋值！这是由于形参变量名与成员变量名重名，导致成员变量名被隐藏，方法中的变量名，无法访问到成员变量，从而赋值失败。所以，我们只能使用 `this` 关键字，来解决这个重名问题。

this的含义

`this`代表所在类的当前对象的引用（地址值），即对象自己的引用。

记住：方法被哪个对象调用，方法中的 `this` 就代表那个对象。即谁在调用，`this` 就代表谁。

this使用格式

```
this.成员变量名;
```

使用 `this` 修饰方法中的变量，解决成员变量被隐藏的问题，代码如下：

```
public class Student {
    private String name;
    private int age;

    public void setName(String name) {
        //name = name;
        this.name = name;
    }

    public String getName() {
        return name;
    }

    public void setAge(int age) {
        //age = age;
        this.age = age;
    }

    public int getAge() {
        return age;
    }
}
```

```
}  
}
```

小贴士：方法中只有一个变量名时，默认也是使用 `this` 修饰，可以省略不写。

2.5 封装优化2——构造方法

当一个对象被创建时候，构造方法用来初始化该对象，给对象的成员变量赋初始值。

小贴士：无论你是否自定义构造方法，所有的类都有构造方法，因为Java自动提供了一个无参数构造方法，一旦自己定义了构造方法，Java自动提供的默认无参数构造方法就会失效。

构造方法的定义格式

```
修饰符 构造方法名(参数列表){  
    // 方法体  
}
```

构造方法的写法上，方法名与它所在的类名相同。它没有返回值，所以不需要返回值类型，甚至不需要void。使用构造方法后，代码如下：

```
public class Student {  
    private String name;  
    private int age;  
    // 无参数构造方法  
    public Student() {}  
    // 有参数构造方法  
    public Student(String name,int age) {  
        this.name = name;  
        this.age = age;  
    }  
}
```

注意事项

1. 如果你不提供构造方法，系统会给出无参数构造方法。
2. 如果你提供了构造方法，系统将不再提供无参数构造方法。
3. 构造方法是可以重载的，既可以定义参数，也可以不定义参数。

2.6 标准代码——JavaBean

`JavaBean` 是Java语言编写类的一种标准规范。符合 `JavaBean` 的类，要求类必须是具体的和公共的，并且具有无参数的构造方法，提供用来操作成员变量的 `set` 和 `get` 方法。

```

public class ClassName{
    //成员变量
    //构造方法
    //无参构造方法【必须】
    //有参构造方法【建议】
    //成员方法
    //getXxx()
    //setXxx()
}

```

编写符合 `JavaBean` 规范的类，以学生类为例，标准代码如下：

```

public class Student {
    //成员变量
    private String name;
    private int age;

    //构造方法
    public Student() {}

    public Student(String name,int age) {
        this.name = name;
        this.age = age;
    }

    //成员方法
    public void setName(String name) {
        this.name = name;
    }

    public String getName() {
        return name;
    }

    public void setAge(int age) {
        this.age = age;
    }

    public int getAge() {
        return age;
    }
}

```

测试类，代码如下：

```

public class TestStudent {
    public static void main(String[] args) {
        //无参构造使用
        Student s= new Student();
        s.setName("柳岩");
        s.setAge(18);
        System.out.println(s.getName()+"---"+s.getAge());
    }
}

```

```
//带参构造使用
Student s2= new Student("赵丽颖",18);
System.out.println(s2.getName()+"---"+s2.getAge());
}
}
```