

Properties 继承于 Hashtable.表示一个持久的属性集.属性列表中每个键及其对应值都是一个字符串。

Properties 定义如下实例变量.这个变量持有一个Properties对象相关的默认属性列表。

```
Properties defaults;
```

Properties类定义了两个构造方法. 第一个构造方法没有默认值。

```
Properties()
```

第二个构造方法使用propDefault 作为默认值。两种情况下，属性列表都为空：

```
Properties(Properties propDefault)
```

除了从Hashtable中所定义的方法，Properties定义了以下方法：

序号	方法描述
1	String getProperty(String key) 用指定的键在此属性列表中检索属性。
2	String getProperty(String key, String defaultValue) 用指定的键在属性列表中检索属性。如果属性列表中不存在该属性，则返回指定的默认值。
3	void list(PrintStream out) 将属性列表输出到指定的PrintStream。
4	void list(PrintWriter out) 将属性列表输出到指定的PrintWriter。
5	void load(InputStream inStream) 从输入流中读取属性列表（文本格式）。
6	Enumeration propertyNames() 按简单的面向行的格式从属性列表中枚举属性名称。
7	Object setProperty(String key, Object value) 将属性与指定的值关联。 调用 Hashtable 的方法 put。
8	void store(OutputStream out, String title) 以适合使用 load(InputStream inStream) 方法的方式将属性列表存储到输出流 out 中。