

# 后盾网 人人做后盾

[www.houdunwang.com](http://www.houdunwang.com)

## 面向对象

后盾网 2011-2013 v3.0

---

早期编程由于受电脑硬件限制，程序都是追求效率，而忽略可理解性，扩充性，随着硬件技术的发展，编程越来越重视多人开发，程序员越来越重视程序的可靠性，可扩展性，可维护性，所以刺激了程序语言的发展

## 面向过程

- 程序员设计好程序代码流程图，辅助程序设计。优点：用什么功能就编写什么函数 缺点：数据管理上比较混乱，主要集中在函数成面上，面向对象把属性和方法进行封装，更好的可重用性和可扩展性

## 面向对象

- 万物皆对象，将构成问题的事务分解到各个对象上，建立对象的目的是为了完成一个工作，而是为了描述某个事务在解决问题中的行为，更符合人的思维习惯，代码重用性高，可扩展性好

# 对象

## 类

- 是一种抽象的概念，是具有相同语义定义对象的集合（具有相同属性和方法的集体），使用具体的类是不可行的，只能实例化。拿汽车举例，汽车的设计图纸就是类，汽车是对象。设计中重点是类的创建

### 现实生活中类的概念

- 万物皆为对象如我们使用的具体电脑就是对象，那电脑就是一个类。你去幼儿园接孩子，你说接孩子，人家一定不给你（除非认识你和知道你的孩子是谁），你要说出你孩子的名子，你的孩子就是具体的对象，孩子就是一个类

### 类名书写规范

- 类名首字母大写
- 一个类定义在一个文件中，并以.class.php做为文件名结尾

# 类的概念



## 对象句柄

- 用于区分不同对象。对象创建后，在内存中获取一块存储空间，储存空间的地址就是对象的标识或句柄

## 属性

- 在类中定义的变量，即为成员属性，用于描述对象静态特性的数据。如人的姓名，性别，首字母小写

## 方法

- 函数定义在类中即为成员方法，用于描述对象动态特性的操作行为，方法名不区分大小写，不可重名，首字母小写

## 对象的生命周期

- 创建后，生命周期开始，当程序结束后或程序员清除对象后即销毁，PHP会自动销毁对象

# 对象

1. 在内容中开辟出对象的空间
2. 执行构造方法
3. 将对象的引用地址返回

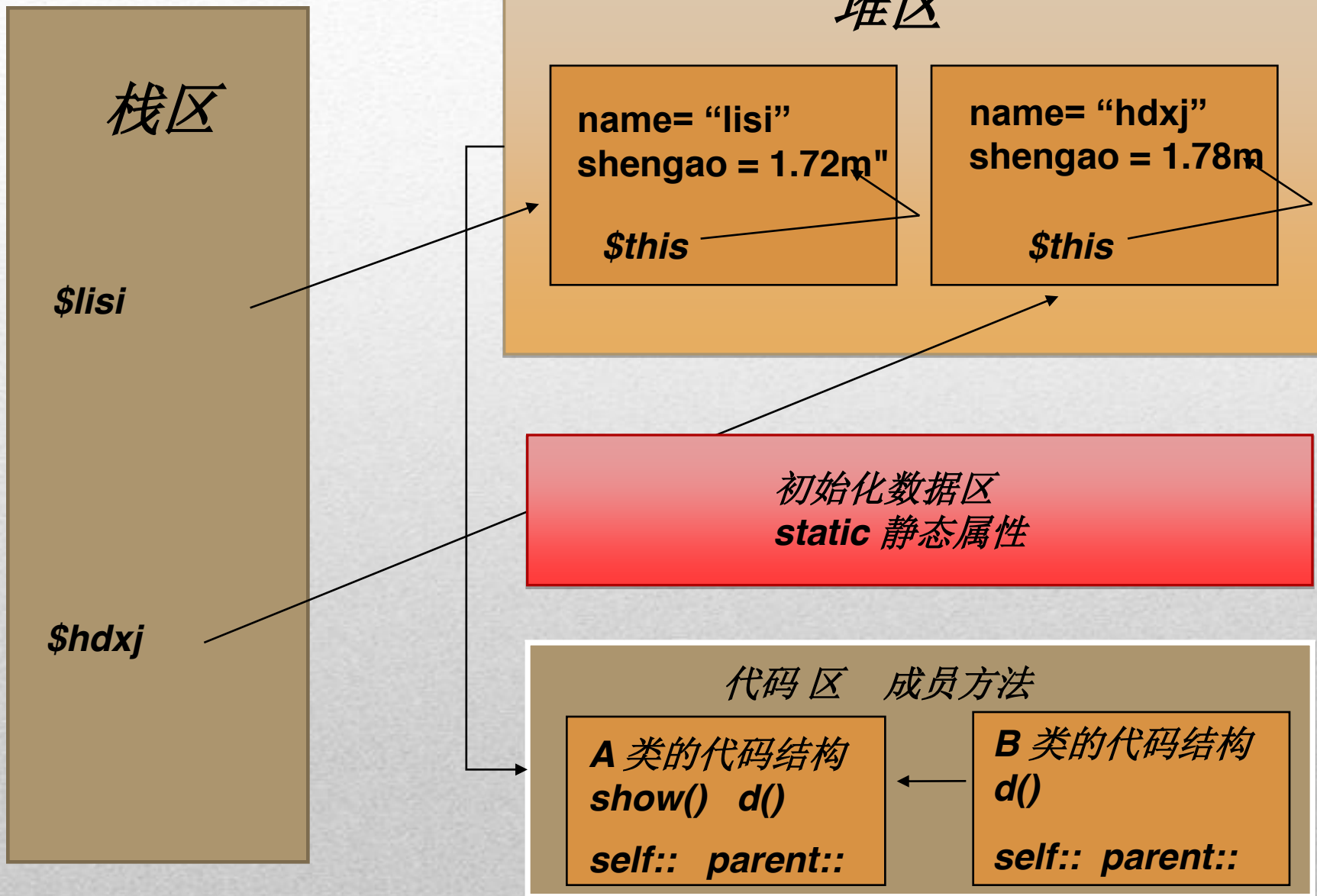
# 对象产生的步骤

---

- 对象引用被放到了“栈内存”里（栈存放固定内容）
- 对象是放在“堆内存”里（堆存放可变内容）
- 而静态成员则放到了“数据区”，在第一次被加载的时候放入的，可以让堆内存里面的每个对象所共享
- 函数和方法放在代码区

# 对象的内存分布

---





- 1 程序执行完成后，PHP运行回收机制，删除内存的对象
- 2 删除所有对象的引用后，对象即为垃圾，回收机制自动删除垃圾

# 对象的生命周期

---



## 抽象性

- 把一类对象的共有属性和方法抽象出来，形成类，这种思考方式为抽象

## 封装性：

- 把成员方法和成员属性封装到类中，隐藏属性和方法，隐藏方法实现的细节，通过public protected private static 限定类成员的访问权限，数据被保护在内部，只有通过被授权的成员方法才可以操作。尽可能的对成员进行封装

## 继承extends：

- 可以使一个类继承并拥有另一个已经存在类的成员属性和方法，被继承的类称为父类或基类，继承类为子类。extends 关键字 实现继承关系

# 面向对象的特性

public 公有

- 在类的内部与外部或子类都可以访问，是最开放的权限

private 私有的

- 定义类的属性和方法，在类的内部可以访问，在类的外部或子类都不可以访问

protected 受保护的

- 定义类的属性和方法，在类的内部或子类可以访问，类的外部不可以访问

模块设计

- 强内聚（功能尽量在类的内部完成），弱耦合（开放尽量少的方法给外部调用）。例：公司销售接项目，具体工作交给公司内部程序员，设计人员，服务器管理人员协同完成

static :

- 需要一个数据对象只服务于类，即类内部可用，对外不可用时。建对象是极其耗费资源的,因此当一个方法具有比较强的公用性的时候,没有必要为了调用这个方法而重新再生成该类的实例。定义的方法或变量在程序第一次加载时即驻留内存，程序结束释放。
- 静态方法不能被非静态方法重写，构造方法不允许声明为static的

static变量：

- 通过static声明的成员变量为静态变量或叫类变量，是该类的公共变量，在第一次使用时即生成，对于该类的所有对象只有一份，是属于类的，不是属于对象的。static变量是属于类而不属于对象，可以在任何地方通地类来访问，是类的全局变量，类创建时即存入内存。对多个对象来说，静态数据成员只存储一处，可以节省内存。只要对静态数据成员的值更新一次，保证所有对象存取更新后的相同的值。

static方法：

- 用static声明的方法为静态方法或叫类方法，执行该方法时不会将对象引用传给函数，所以我们不能访问非静态成员，只能访问静态方法或静态变量。只能使用关于类的方式如self static parent等。使用时不用生成对象即可执行



`$this`

- 是当前对象的引用，一般出现在方法里,用于获取类的成员属性，或执行类的成员方法

`self::`

- 对本类的引用，用于获取当前类的表态成员属性或静态成员方法  
`self::run()`

`parent::`

- 对父类的引用,调用父类的方法或属性。

# `$this self:: parent::`



## 构造方法\_\_construct()

- 在创建对象时自动执行，没有返回值，用于执行类的一些初始化工作，如对象属性的初始化工作，PHP4中构造方法必须与类同名，php5中规定构造方法为\_\_construct(),优点是不受类名的影响，如果不存在\_\_construct php搜索与类同名的方法自动执行。
- 可以在构造方法中传递参数，用于定义属性，在父类和子类都定义构造方法时，执行子类的构造方法

## 析构方法\_\_destruct()：

- 用于对象在内存中被销毁时自动执行的方法，不带任何参数

# 构造方法&析构方法

---

具有抽象方法的类为抽象类，抽象方法即为没有内容的空方法，要求子类进行完善内容，抽象类不能实例化，只能继承，通过extends来实现，抽象类中也可以定义普通方法

父类方法执行方式不确定，但子类还都有这个方法

- 例1：如交通工具类：定义抽象方法控制交通工具运行方式，这样每个交通工具如飞机，汽车都要重写父类方法。如果在父类工具类定义该方法（比如在地上走）没有任何意义，因为每个交通工具都要重写（飞机要重写方法，船要重写方法），所以针对你类方法的不确定性，我们需要抽象方法，实现多态。
- 例2：定义动物类，每个动物都有叫声方法，但是表面不同，所以要定义为抽象类，让每种动物类去实现功能。

# 抽象类&抽象方法

当父类为抽象类时，子类必须重写父类的抽象方法

抽象类里不一定非要写抽象方法，但有抽象方法的类必须定义为抽象类

抽象类必须继承使用

抽象方法不能有主体即{}

<?php

```
abstract class AbstractClass
```

```
{
```

```
    // 强制要求子类定义这些方法
```

```
    abstract protected function getValue();
```

```
    abstract protected function prefixValue($prefix);
```

```
    // 普通方法（非抽象方法）
```

```
    public function printOut() {
```

```
        print $this->getValue();
```

```
    }
```

```
}
```

# 抽象类&抽象方法



接口是一组成员声明方法的集合，包含空的成员方法和常量，空的方法要求继承类去具体实现。成员方法为public，属性为常量。

- 例如：现实中的电脑USB或PCI插槽，插线板等都有接口例子

继承是一级一级层次式，如果某一层出现问题，整个继承就会出现意外。而接口只影响实现接口的类，接口可以在破坏原来的继承基础上对类扩展。接口可以实现多继承。

- 例：电脑USB接口，规定各个厂商必须构造合适的接口方法，比如手机，数码相机，网银U盾。要让各个厂商写自己的方法如U盾插到USB上他会自动安装网银驱盾，弹出网页，手机装上后可以打开手机里的内容，同时可以充电

抽象类及普通类都可以实现接口，通过关键字implements

接口与抽象类的区别：

- 1 接口只能用implements实现 抽象类用extends继承实现
- 2 接口没有数据成员，可以定义常量，抽象类可以有
- 3 接口没有构造函数，抽象类可以定义构造函数
- 4 接口方法都是public 抽象类方法可以用protected private public来修饰
- 5 一个类可以实现多个接口，但只能继承一个抽象类
- 6 接口中不可以有成员方法，抽象类可以有成员方法

# 接口



```
interface DbInterface {  
    public function connectDb(); //获得连接  参数为表名  
    public function close(); //关闭数据库  
    public function exe($sql); //发送没有返回值的sql  
    public function query($sql); //有返回值的sql  
}  
class Db implements DbInterface  
{  
    public function exe($sql){  
    }  
    public function query($sql){  
    }  
}
```

# 接口

`__CLASS__`

- 返回该类被定义时的名字（区分大小写）

`__METHOD__`

- 返回该方法被定义时的名字（区分大小写）

`__FILE__`

- 文件的完整路径和文件名。如果用在被包含文件中，则返回被包含的文件名

# 魔术常量

---

\_\_isset()

- 检测对象里面的私有成员属性是否存在

\_\_unset()

- 是个共有的方法，用来删除对象里的私有成员属性

\_\_get()

- 获取对象未定义的属性时，自动运行的魔术函数

\_\_set()

- 给未定义的属性赋值时，自动运行的魔术函数。可以将set设置的未定义属性存到类的数组类型成员属性，get时再找相应变量索引

# 魔术方法



\_\_call()

- 调用一个未定义的方法时，自动执行的魔术函数，2个参数 1方法名 2参数数组

\_\_autoload(\$className)

- 引用一个类时自动执行的函数，可以读入类文件，可以通过 `spl_autoload_register(array('a','run'))`;来指定新的魔术函数，但是函数要是static的

# 魔术方法

---



通过面向对象思想实现文件上传类Upload.class.php

# 作业

---