OOP (Object Oriented Programming)

面向对象编程，如果面向对象的话

分析

冰箱

行为： 开门，关门。

大象：

行为： 走路

五子棋的程序

棋子 ：

属性：颜色

行为：走步

棋盘

行为：绘制

规则：

行为： 判断输赢

3. 类

JAVA里面的数据类型

数据类型

基本数据类型{（整数类型 （byte short int long） 小数类型 （float double））字符类型 布尔类型 }

引用数据类型 { 类 ，接口， 数组}；

我们把某些具有相同的属性和行为的事务抽象成一类。

狗：（类）

属性： 颜色，年龄，体重

行为： 睡觉，看家， 吃食

小汽车（类）

属性：颜色 马力 四个轮子

行为： 行驶，停车

在JAVA语言中，万物皆对象。 所有的东西都要抽象成对象。 在JAVA语言里面，8种数据类型不是对象，在JDK 1.5 以后提供了8种数据类型的包装类。

1.2 对象

类是一个概念，对象是一个具体的实例。

狗是一个类

马路旁边正在撒尿的那只狗---就是一个实例对象。

1.3 类的定义

定义类的语法：

Class 类名 {

属性

方法

}

如果是一个类，类名与文件名一致。

类里面只能有

属性和行为。

类名要见名知意， 要用英文的单词，每一个英文单词的首字母需要大写。DogRope

1.4 属性

在类中定义的变量就是属性，属性可以没有初始值。但是JVM会给属性一个默认值。只有属性才有默认值。

基本数据类型的默认值。

|  |  |
| --- | --- |
| 基本数据类型 | JVM给出的值 |
| int | 0 |
| float | 0.0 |
| double | 0.0 |
| byte | 0 |
| long | 0 |
| short | 0 |
| char | ‘ ‘ |
| boolean | false |

引用数据类型： null

1.5 行为

行为就是方法

Public<static>返回值 方法名字（数据类型 变量，数据类型 变量…….）

{

<return>

}

4. 创建对象的内存的结构。

当我们运行类的时候会在内存中产生JVM

JVM 有栈 ， 堆，数据共享区

栈： 程序运行的时候基本数据类型和引用数据类型的引用所存储的位置。

（内存小，存储快）

堆：是对象存储的位置。

数据共享区： 存储共享数据的存储区。