

VFP基础教程第六章面向对象程序设计概述 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/137/2021_2022_VFP_E5_9F_BA_E7_A1_80_E6_c97_137911.htm 6.1 面向对象程序设计概述1.

基本概念面向对象的程序设计是通过对类、子类和对象等的设计来体现的，类是面向对象程序设计技术的核心。类：定义了对象特征以及对象外观和行为的模板。类的特征：封装性：隐藏了类中对象的内部数据或操作细节，只看到外表信息。继承性：任何类都可以从其它已有的类中派生，新类保持了父类中的行为和属性，但增加了新的功能。体现了面向对象设计方法的共享机制。多态性：相同的操作可作用于多种类型的对象上，并获得不同的结果。抽象性：提取一个类或对象与众不同的特征，而不对该类或对象的所有信息进行处理。基类：系统本身提供的类称为基类。基类包括容器类和控件类。容器类是其他对象的集合，如表格、选项按钮组；控件类是单一的对象，不包含其他对象，如命令按钮、文本框。子类：以其他类定义为起点，对某一对象所建立的新类。新类将继承任何对父类所做的修改。类库：存储类的文件，每一个以可视方式设计的类都存储在一个类库中。类库文件的扩展名为.VCX。对象：是类的一个实例，包括了数据和过程。具有所在类所定义的全部属性和方法。VFP有两种对象：容器对象和控件对象。属性：控件、字段或数据库对象的特性。事件：由对象识别的一个动作。方法：与对象相联系的由程序执行的一个处理过程，即处理事件的一组代码。用户不可以为对象创建新的事件，但可以创建新的方法程序。 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细

请访问 www.100test.com