

Java新手入门的30个基本概念[2] PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/145/2021\\_2022\\_Java\\_E6\\_96\\_B0\\_E6\\_89\\_8B\\_c104\\_145616.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/145/2021_2022_Java_E6_96_B0_E6_89_8B_c104_145616.htm) 基本概念: 1.OOP中唯一关系的是对象的接口是什么,就像计算机的销售商她不管电源内部结构是怎样的,他只关系能否给你提供电就行了,也就是只要知道can or not而不是how and why.所有的程序是由一定的属性和行为对象组成的,不同的对象的访问通过函数调用来完成,对象间所有的交流都是通过方法调用,通过对封装对象数据,很大程度上提高复用率。 2.OOP中最重要的思想是类,类是模板是蓝图,从类中构造一个对象,即创建了这个类的一个实例(instance)。 3.封装:就是把数据和行为结合起在一个包中)并对对象使用者隐藏数据的实现过程,一个对象中的数据叫他的实例字段(instance field)。 4.通过扩展一个类来获得一个新类叫继承(inheritance),而所有的类都是由Object根超类扩展而得,根超类下文会做介绍。 5.对象的3个主要特性 behavior---说明这个对象能做什么. state---当对象施加方法时对象的反映. identity---与其他相似行为对象的区分标志. 每个对象有唯一的identity 而这3者之间相互影响. 6.类之间的关系: use-a :依赖关系 has-a :聚合关系 is-a :继承关系--例:A类继承了B类,此时A类不仅有了B类的方法,还有其自己的方法.(个性存在于共性中) 7.构造对象使用构造器:构造器的提出,构造器是一种特殊的方法,构造对象并对其初始化。 例:Data类的构造器叫Data new Data()---构造一个新对象,且初始化当前时间. Data happyday=new Data()---把一个对象赋值给一个变量happyday,从而使该对象能够多次使用,此处要声明的使变量与对象变量

二者是不同的.new返回的值是一个引用。 构造器特点:构造器可以有0个,一个或多个参数 构造器和类有相同的名字 一个类可以有多个构造器 构造器没有返回值 构造器总是和new运算符一起使用. 8.重载:当多个方法具有相同的名字而含有不同的参数时,便发生重载.编译器必须挑选出调用哪个方法。 9.包(package)Java允许把一个或多个类收集在一起成为一组,称作包,以便于组织任务,标准Java库分为许多包.java.lang java.util java.net等,包是分层次的所有的java包都在java和javax包层次内。 10.继承思想:允许在已经存在的类的基础上构建新的类,当你继承一个已经存在的类时,那么你就复用了这个类的方法和字段,同时你可以在新类中添加新的方法和字段。 11.扩展类:扩展类充分体现了is-a的继承关系. 形式为:class (子类) extends (基类)。 12.多态:在java中,对象变量是多态的.而java中不支持多重继承。 13.动态绑定:调用对象方法的机制。 (1)编译器检查对象声明的类型和方法名。 (2)编译器检查方法调用的参数类型。 (3)静态绑定:若方法类型为private static final 编译器会准确知道该调用哪个方法。 (4)当程序运行并且使用动态绑定来调用一个方法时,那么虚拟机必须调用x所指向的对象的实际类型相匹配的方法版本。 (5)动态绑定:是很重要的特性,它能使程序变得可扩展而不需要重编译已存代码。 14.final类:为防止他人从你的类上派生新类,此类是不可扩展的。 15.动态调用比静态调用花费的时间要长。 16.抽象类:规定一个或多个抽象方法的类本身必须定义为abstract。 例: public abstract string getDescription 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](http://www.100test.com)