

学号	姓名	提交时间	总分	成绩
20225102010226	郭佳权	2024-03-28 21:06:44	100	90

### 1. 【简答题】

得分：90/100

作业：

- 1、修饰方法和属性的常用修饰符有哪些？作用是啥？
- 2、构造方法的特点？
- 3、要想调用一个类下的方法和属性需要做什么？
- 4、静态修饰的属性和方法的特点
- 5、静态语句块的结构与特点
- 6、封装的特点
- 7、继承的关键字
- 8、局部变量和成员变量的区别
- 9、堆和栈结构特点
- 10、面向对象的特点

编程题：编写一个计算器的类，

计算器类根据用户类输入的+、\*、/符号和运算数，  
返回相应的运算结果

- 学生答案：
1. public 公共的 final 最终的不可改变 static 静态用类名可以直接调用 private 私有的 只有自己的类才可以调用
  2. 无任何方法的返回值类型的修饰，并且方法名和类名一致可有参可无参
  3. new 实例化对象
  4. 被 static 修饰的内容会随着类的加载优先于对象所在。static 修饰的方法和变量，为类所属方法和变量不会在对象销毁时销毁在 static 方法中，不存在 this，super 因为优先于对象存在
  5. 随着类的加载而执行而且只执行一次并优于主函数
  6. 就是值对外不可见可以保护内容保证这些属性或方法不会被外部直接访问
  7. extends
  8. 局部变量只能在本方法类调用，成员可以在任意的的方法调用
  9. 堆：先进先出 栈：先进后出
  10. 封装 继承 多态

```

package java0328;

import java0327.student;
import java.util.Scanner;

public class 作业 {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        System.out.println("请输入第一个数");
        double x = scanner.nextDouble();
        System.out.println("请输入第二个数");
        double y = scanner.nextDouble();
        char ys = scanner.next().charAt(0);
        char ys2 = scanner.next().charAt(0);
        double jg = jsj.shu(x, y);
        System.out.println(x + ys + y + "=" + jg);
    }
}

package java0328;

public class 作业2 {
    6 usages
    double jg;
    3 usages
    char ysf;
    1 usage
    7 public char ysf(char fh) {
    8     ysf = fh;
    9     return ysf;
    10 }
    1 usage
    11 public double shu(double shu1, double shu2) {
    12     char fh2 = ysf;
    13     if (fh2 == '+') {
    14         jg = shu1 + shu2;
    15     } else if (fh2 == '-') {
    16         jg = shu1 - shu2;
    17     } else if (fh2 == '*') {
    18         jg = shu1 * shu2;
    19     } else if (fh2 == '/') {
    20         if (shu2 == 0) {
    21             //
    22         }
    23     }
    24 }
}

```

参考答案：参考笔记和课堂练习