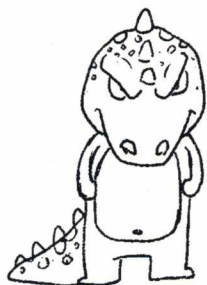
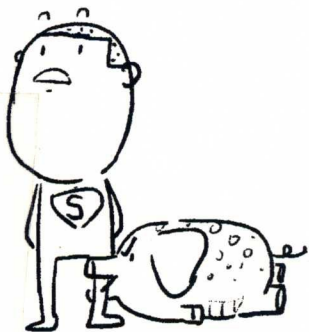
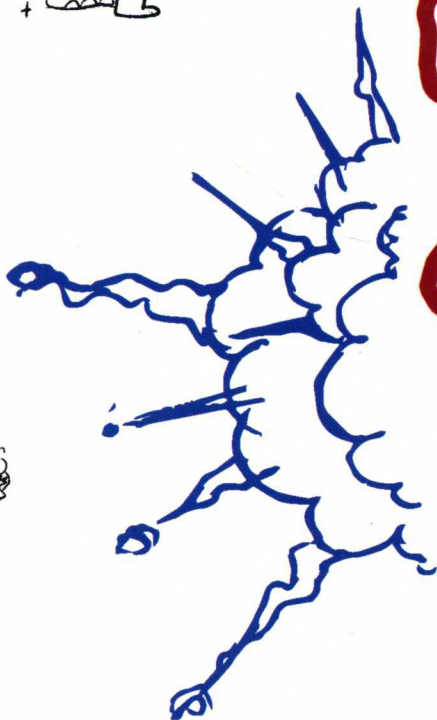
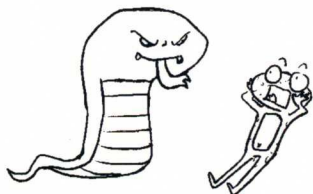




www.comicCoder.com

异步图书  
www.epubit.com



# 漫画 面向对象编程

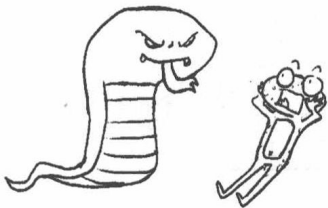
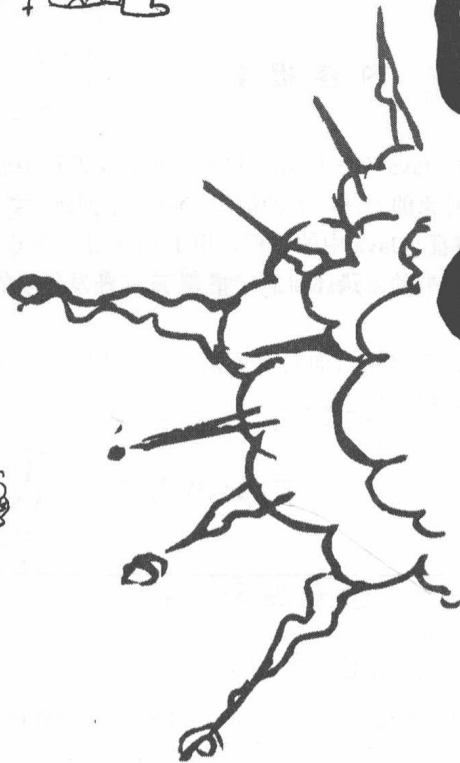
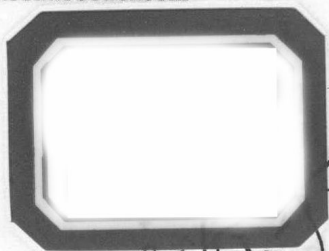
(Java 语言版) 李思 徐云飞 郑琳 著

 中国工信出版集团

 人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



www.comicCoder.com



# 漫画 面向对象编程

(Java 语言版) 李思 徐云飞 郑琳 著

人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

漫画面向对象编程：Java语言版 / 李思, 徐云飞, 郑琳著. -- 北京：人民邮电出版社, 2018.6  
ISBN 978-7-115-48098-9

I. ①漫… II. ①李… ②徐… ③郑… III. ①JAVA语言—程序设计 IV. ①TP312.8

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第052583号

## 内 容 提 要

本书借助于漫画展示的形式，使用 Java 编程语言讲解了面向对象编程中的各种概念和理论知识，比如面向对象的简介、由类创建一个对象的方法、类的编写与对象的创建、类的构造函数、类的方法、修饰符、Java 中的封装/继承/多态等特征、Java 中的线程、用 Java 创建一个小世界、多线程共享数据，以及面向对象中的各种设计模式等。本书的附录还讲解了搭建 Java 开发环境的步骤和方法，便于读者练习、实践书中内容。

通过本书，读者可以在轻松幽默的氛围中对面向对象编程产生浓厚的兴趣，而不是被各种枯燥乏味的理论吓跑，从而为后续的编程进阶树立信心。

- 
- ◆ 著 李 思 徐云飞 郑 琳  
责任编辑 傅道坤  
责任印制 马振武
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号  
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京市艺辉印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本：800×1000 1/16  
印张：11.25  
字数：224 千字  
印数：1—2 400 册
- 2018 年 6 月第 1 版  
2018 年 6 月北京第 1 次印刷
- 

定价：45.00 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

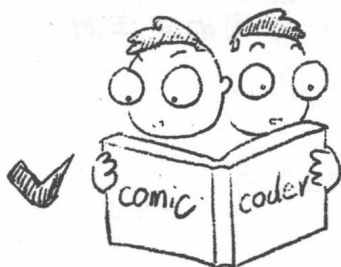
反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字 20170147 号

# 前言

本书正确的使用方法

快速阅读



噢~~  
整体是这样的呵



想一想，细节还  
不是很清晰

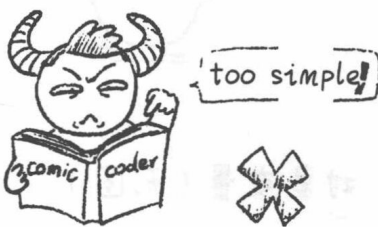


原来变量还存在  
“有效范围”的说法



持续不断地练习和实践

错误的使用方法



## 书中的一些规范

类名: Monst 第一个字母大写, 每个单词首字母大写

MonstBase

对象变量名: 单词首字母小写, 之后的每个单词的首字母大写

monstBase

书中使用图形来表现面向对象中的概念, 如下:

类



对象



(内存中真实存在的对象)

使用 new 方法创建

对象变量 (无图)

保存对象的变量

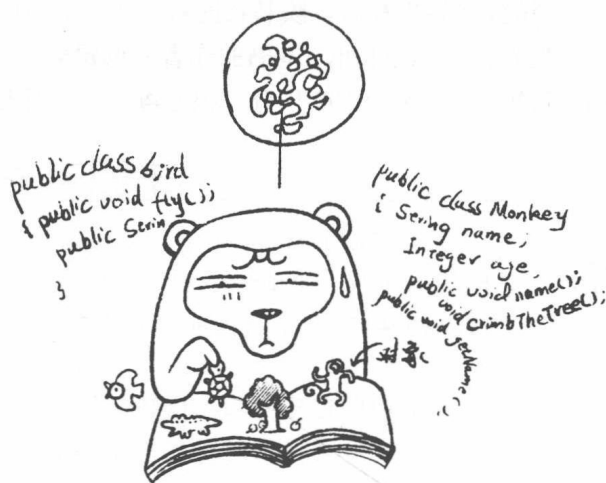
默认数值是 null

接口



## 读者对象

1. 对面向对象编程充满期待的小白同学。
2. 被面向对象编程困扰，迟迟得不到要领的同学。



不如来看看漫画，  
也许你就明白了！  
你说神奇不？



# 资源与支持

本书由异步社区出品，社区（<https://www.epubit.com/>）为您提供相关资源和后续服务。

## 提交勘误

作者和编辑尽最大努力来确保书中内容的准确性，但难免会存在疏漏。欢迎您将发现的问题反馈给我们，帮助我们提升图书的质量。

当您发现错误时，请登录异步社区，按书名搜索，进入本书页面，点击“提交勘误”，输入勘误信息，单击“提交”按钮即可。本书的作者和编辑会对您提交的勘误进行审核，确认并接受后，您将获赠异步社区的 100 积分。积分可用于在异步社区兑换优惠券、样书或奖品。

详细信息 写书评 提交勘误

页码:  页内位置 (行数):  勘误次数:

B I U

字数统计

提交

## 扫码关注本书

扫描下方二维码，您将会在异步社区微信服务号中看到本书信息及相关的服务提示。



## 与我们联系

我们的联系邮箱是 [contact@epubit.com.cn](mailto:contact@epubit.com.cn)。

如果您对本书有任何疑问或建议，请您发邮件给我们，请在邮件标题中注明本书书名，以便我们更高效地做出反馈。

如果您有兴趣出版图书、录制教学视频，或者参与图书翻译、技术审校等工作，可以发邮件给我们；有意出版图书的作者也可以到异步社区在线提交投稿（直接访问 [www.epubit.com/selfpublish/submission](http://www.epubit.com/selfpublish/submission) 即可）。

如果您是学校、培训机构或企业，想批量购买本书或异步社区出版的其他图书，也可以发邮件给我们。

如果您在网上发现有针对异步社区出品图书的各种形式的盗版行为，包括对图书全部或部分内容的非授权传播，请您将怀疑有侵权行为的链接发邮件给我们。您的这一举动是对作者权益的保护，也是我们持续为您提供有价值的内容的动力之源。

## 关于异步社区和异步图书

“异步社区”是人民邮电出版社旗下 IT 专业图书社区，致力于出版精品 IT 技术图书和相关学习产品，为作译者提供优质出版服务。异步社区创办于 2015 年 8 月，提供大量精品 IT 技术图书和电子书，以及高品质技术文章和视频课程。更多详情请访问异步社区官网 <https://www.epubit.com>。

“异步图书”是由异步社区编辑团队策划出版的精品 IT 专业图书的品牌，依托于人民邮电出版社近 30 年的计算机图书出版积累和专业编辑团队，相关图书在封面上印有异步图书的 LOGO。异步图书的出版领域包括软件开发、大数据、AI、测试、前端、网络技术 etc。



异步社区



微信服务号

# 目录



第1章 故事的开始 / 001



第2章 面向对象简介 / 005



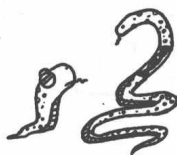
第3章 如何由类创建一个对象 / 008



第4章 编写一个类，并创建一个对象 / 011

4.1 包 / 013

4.2 涉及的变量类型 / 014



第5章 类的构造函数 / 015

5.1 自定构造函数 / 018

5.2 编写多个构造函数 / 020



第6章 类的方法：让对象活动起来 / 021



# 目录



第7章 修饰符 / 025



第8章 Java的第一特征：封装 / 029



第9章 Java的第二特征：继承 / 032

9.1 继承 / 033

9.2 继承的好处 / 035

9.3 继承关系下，修饰符的有效范围 / 037

第10章 Java的第三特征：多态 / 039

10.1 丢失的方法 / 040

10.2 新的战术 / 043

10.3 对象变量与对象的区别 / 047

10.4 多态的例子 / 048

10.5 接口 / 052

10.6 接口的另外一种理解 / 054

10.7 再理解接口 / 056

10.8 ArrayList介绍 / 059



# 目录



## 第11章 Java的一些事 / 060

- 11.1 变量类型的改变 / 061
- 11.2 Java不支持多继承 / 062
- 11.3 Java的多次继承 / 063
- 11.4 Java的修饰符 / 066



## 第12章 补充的知识点 / 069

- 12.1 线程问题 / 070
- 12.2 线程 / 073
- 12.3 创建线程 / 074
- 12.4 线程例子 / 078
- 12.5 异常处理 / 079



## 第13章 用Java创建一个小世界 / 082

- 13.1 世界的时钟 / 083
- 13.2 设计动物类和接口 / 084
- 13.3 接口数组 / 085
- 13.4 计算动物的生命值 / 086
- 13.5 动物的编号 / 087
- 13.6 随机生成动物 / 088
- 13.7 死亡动物的处理 / 089



## 第14章 多线程共享数据 / 091

- 14.1 乡村竞赛 / 092
- 14.2 多线程共享数据 / 096
- 14.3 线程同步方式 / 099



# 目录



第15章 上半部分结束 / 103

第16章 设计模式 / 104

16.1 设计模式简介 / 105

16.2 UML介绍 / 106

16.3 关联关系的分类 / 108

16.4 单例模式 / 109

16.5 工厂模式：要啥有啥的工厂 / 112

16.6 建造者模式：改变的建造流程 / 118

16.7 代理模式：片头和片尾 / 123

16.8 装饰模式：外卖的小哥 / 126

16.9 组合模式：汉堡套餐 / 133

16.10 命令模式：控制命令 / 139

16.11 策略模式：会员的折扣 / 144

16.12 状态模式：自己改变的红绿灯 / 147

16.13 适配器模式：傲娇的电器 / 152

16.14 访问者模式：传来传去 / 155

16.15 观察者模式：被观察者才是控制者 / 159



第17章 结束语 / 163

附录A 搭建Java开发环境 / 164



# 第1章 故事的开始



面向对象的由来：

这要从天上的神仙说起……





于是人间一片血雨腥风。

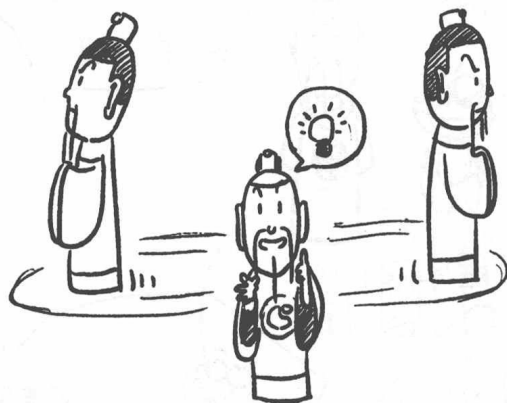


没多久，蛙怪就成为了  
人间一害。



怎么办? ~

怎么办? ~



为了弥补自己的过错，神仙化身为乞丐，将一本绝世秘籍传给世人。



小朋友，这本秘籍  
传给你，你要好好学习  
拯救世界！

《面向对象》!?

我去！还是漫画版的！



孩子，世界就  
交给你了！



## 第2章 面向对象简介

