Lớp và đối tượng,

|  |  |
| --- | --- |
| Dữ liệu | Thuật toán |
| Kiêu dữ liệu nguyên thủy | Các cấu trúc điều khiển |
| Kiểu mảng | Tổ chức chương trình:  +chương trình chính(main)  + chương trình con |
| Kiểu cấu trúc  +bản ghi  +cấu trúc  +class | Lập trình hướng thủ tục:  +chương trình chia thành các chương trình con  Lập trình hướng đối tượng:  +chương trình gồm các lớp, mỗi lớp là tập hợp các đối tượng có chung một thuộc tính + chức năng. |
|  |  |

Lớp xác định kiểu dối tượng: dữ liệu cảu dối tượng, thao tác trên các dữ liệu.

Public class Baby{

}

Quy ước: tên lớp được viết hoa chữ cái đầu

Mỗi lớp được chứa trong 1 tệp riêng (<ClassName>.java)

Lớp chứa phương thức main là để thực thi

Các trường dữ liệu: là các biến lưu trữ các thuộc tính của mỗi đối tượng

Khai báo, khởi gán như các biến

##Tạo đối tượng của lớp

Hàm dựng: Baby aBaby = new Baby();