**Classes:**

Classes são representações de coisas reais, podendo ser desde objetos até organismos vivos, coisas materiais e não materiais. Dentre esses podemos citar: Uma pessoa, uma bicicleta ou uma conta em um banco. Além disso, cada classe possui atributos e métodos que são utilizados para cálculos e armazenamento de informações. Os atributos de uma pessoa podem ser nome, idade e cpf, telefone, e os métodos dessa pessoa podem ser FoiParaEscola(), trocaTelefone(), e por ai vai.

**Objetos:**

Objetos são referências dessas classes, ou seja, ao criar um objeto de uma classe, você está de certa forma criando uma nova classe, podendo manipular tudo que aquela classe possui, como atributos e métodos. Exemplo: Uma classe de um banco possui nome do cliente e o cpf, e o método de depositar e sacar. Ao criar um objeto da classe banco, com o nome de banco, podemos utilizar os atributos e métodos através do “**.**”Por exemplo: banco.cpf = 123456, podendo acessar e manipular da forma que preferir.