

JAVA SE 11

**COMPILADA E
INTERPRETADA**

PARADGMA DE PROGRAMAÇÃO

- estruturada
- funcional
- **orientada a objeto**

OOB

- CLASS (REPRESENTACAO)
- OBJETOS (INSTANCIA DA CLASSE EM EXECUCAO)
- ATRIBUTO (PROPRIEDADE DO OBJETO)
- METODOS (ACOES DO OBJETO)

classe funcionario

julio (funcionario)

nome, altura

--jogaBola

versao

1 = 0.0.1 => 0.0.6

2 = 0.1.1 => 0.2.1

3 = 1.0.0 => 1.0.5

extensao

.java

estrutura basica

```
package <nome>

import <outros_pacotes>

public class Classe{
    <atributo>
    <metodos>
    <outros metodos>
}
```


Methodo principal

```
public static void main (String[] args){  
}
```

VARIÁVEIS

```
TIPO nome = '';
```

