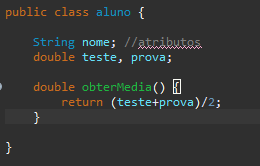
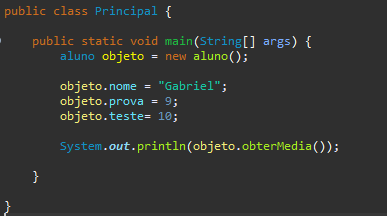
**Classe:**

A planta do objeto!



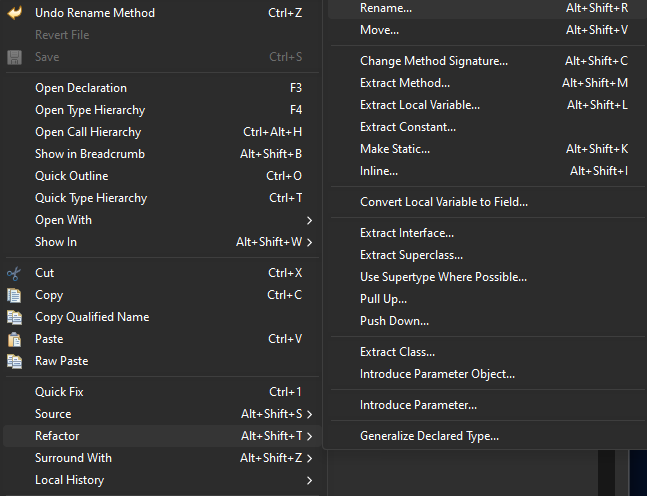
Como posso fazer com que outra classe chame essa classe aluno?



**Objeto:**

Materialização da classe, utiliza new pois não é um tipo primitivo.

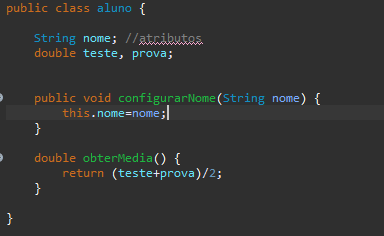
DICA:

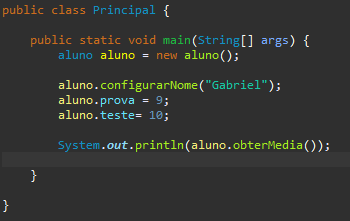


Usando refactor ele muda o nome em todos os lugares! (da palavra selecionada)

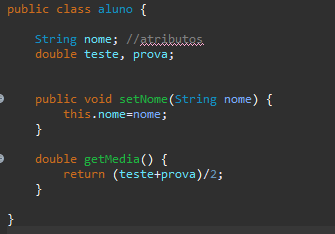
**Encapsulamento:**

É recomendado que toda manipulação dos dados não pode ser dentro da classe! Mas fora. Assim:

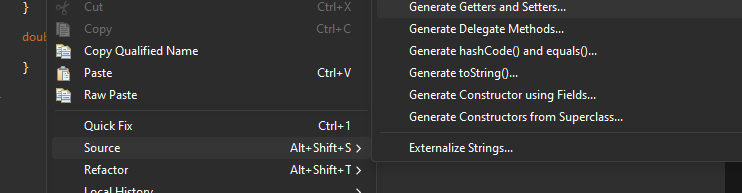




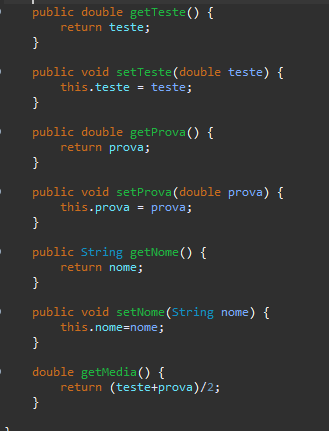
Só que o pessoal não faz assim! tem uma boa pratica para isso.(na nomenclatura):



Quando quiser ter acesso para consultar ou alterar usar a palavra: get ou set

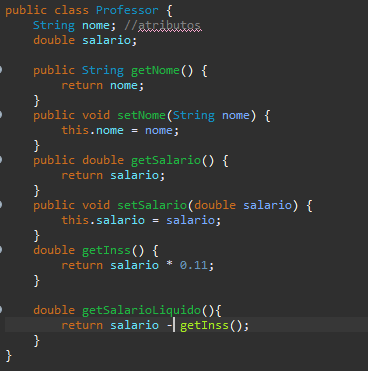


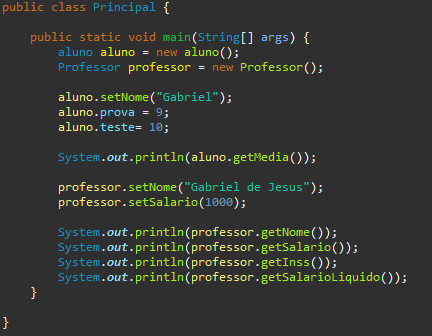
Ele faz automaticamente de todas as variaveis:



**Herança e classe abstrata:**

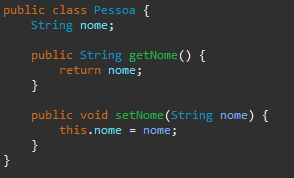
Para que repetir código? Bora aproveitar código já escrito.



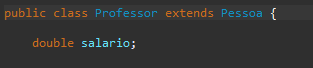
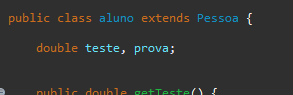


A herança é para que o que é em comum entre a classe, eu não precise escrever 2 vezes! Mas como posso fazer isso?

Nos 2 (aluno e professor) não tem o nome? São pessoas no caso? Então:



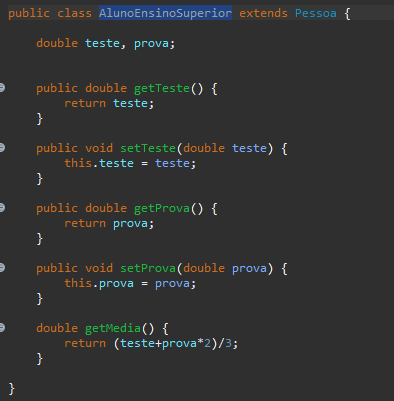
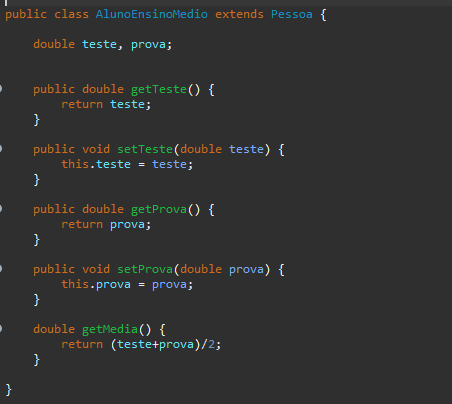
E como passa isso para os alunos e professores? É colocando na classe do aluno/professor o nome extends Pessoa.

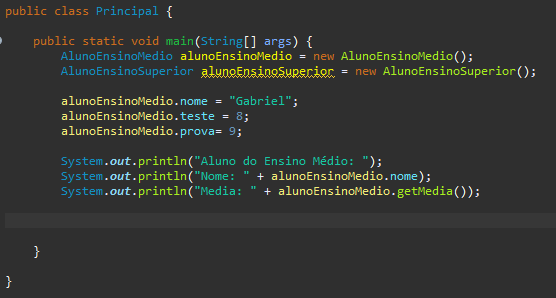


A herança tem que ser para o mesmo tipo: ex: pessoa = aluno e professor. Se fosse cachorro não daria certo por exemplo.

Já a **Classe abstrata** tem métodos que obriga que suas filhas implementarem esses métodos.

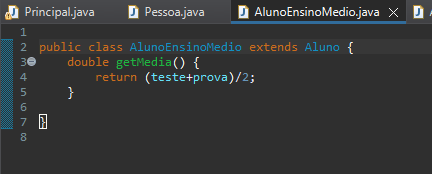
Vamos colocar aluno ensino médio e aluno ensino superior (esse com a prova com peso 2).

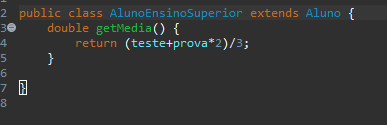


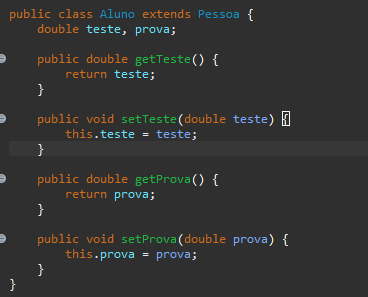


E agora se eu quiser copiar para o ensino superior?

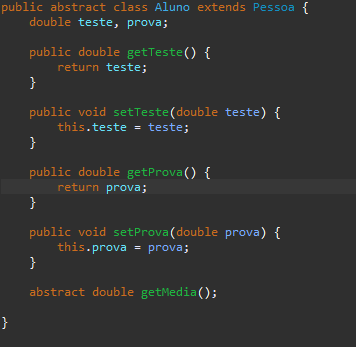
É melhor criar uma classe aluno e o que tiver igual jogar la:







Mas e esse getmedia? Como posso fazer para que ele vá para classe aluno?



Fazendo isso, todos os filhos tem que ter o getMedia();

**Interface:**

Uma classe totalmente abstrata, todos os métodos ser abstrato.