**Introdução à Programação - Unidade 6**

### Explicação sobre Métodos

Código de exemplo: sem seguir um enunciado

[CaixaAreia](https://github.com/lucianapda/disciplinaIPSegunda/blob/main/Unidade6/src/CaixaAreia.java)

Métodos -> Paradigma .. Orientação a Objeto (OO)

* explicar um "pouco" -> mais explicação na unidade 7
* Nome do arquivo Java define o nome Class
  + todo arquivo java só tem uma classe
* Métodos Main -> public static void main(String[] args)
* porta entrada para executar o código
* só pode ter um método main no nosso código a ser executado

Método Construtor \_ método "especial"

* se usa muito construtores em OO
* usaremos também para evitar o uso do static
* static: tenta não usar -> fugir :-(
* não tem "void"

Métodos \_ os meus métodos

private void testeAula(int a, double b) { /\* ... \*/ }

* assinatura
  +  **private**: visibilidade -> private (sem usar private por enquanto)
  +  **void**: retorno void ou tipo -> saída (opcional)
  +  **testeAula**: nome (mesma ideia ao dar nomes das variáveis)
  +  **(int a, double b)**: parâmetros
    - Entrada do método (opcional)
      * passagem por valor: conteúdo da variável
      * passagem por referência: ponteiro (endereço)
  +  { / ... \*/ }\*: bloco/escopo
    - { todo o meu código} -> processo (opcional)
* visibilidade da Classe ou Método: public, protected, private
  + public é o valor default
  + .. recomendação usar nesta ordem: private, protected, public