* Métodos Acessores (Métodos Getters): métodos que dão acesso a alguma coisa dentro do objeto
* Métodos Modificadores (Métodos Setters): métodos que modificam coisas dentro do objeto
  + Ex.: Usando os Atributos *model* e *tip* da nossa classe **Pen**, o resultado foi:

|  |  |
| --- | --- |
| **Pen** | |
| + | model |
| + | Tip |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| + | getModel() |
| + | setModel(m) |
| + | getTip() |
| + | setTip(t) |

* Métodos Construtores (Métodos Constructs): métodos que define padrões iniciais para as coisas dentro do objeto