کلاس ها در کاتلین ساختار خیلی ساده ای دارن و البته یکسری تفاوت­ها بین جاوا و این زبون وجود داره که بهتره قبل از این که به برنامه نویسی اندروید ادامه بدیم کمی راجع بهشون بدونیم. در ضمن شما میتونین از سایت try.kotlinlang.org استفاده کنین و مثال هارو امتحان کنین، بدون این که پروژه ای بسازین

**تعریف کلاس:**

اگه میخواین یک کلاس تعریف کنین، این عمل تنها با استفاده از کلیدواژه “class” انجام میشه، یک کلاس ساده به اینصورت تعریف میشه:

class MainActivity{  
   
}

کلاس ها سازنده­های خاص خودشون رو دارن. بعدا میبینیم که برای بعضی مواقع نیاز به سازنده اضافه پیدا میکنیم و این عمل در کاتلین شدنیه، ولی بیشتر شرایط که باهاش روبرو میشیم یک سازنده نیاز مارو برطرف میکنه.پارامتر ها مستقیمن بعد از نام کلاس تعریف میشن و در ضمن اگه کلاسمون بدنه ای نداشته باشه نیازی به اکولاد هم نداره.

class Person(name: String, surname: String)

بدنه سازنده کجا تعریف میشه ؟ شما میتونین با استفاده از بلاک init بدنه سازنده رو بنوسین:

class Person(name: String, surname: String) {  
 init {  
 …  
 }  
}