

### Basic Java №3

Конструктор класса `Dog` без параметров - `public Dog() { }`.

```
public Dog(String name) {  
    this.name = name;  
}
```

Здесь `public Dog(String name)` - это конструктор, который принимает параметр `name` и присваивает его значению поля `name` объекта.

Чтобы класс был исполняемым, в нём должен быть метод `main`

Команда `scanner.nextLine()` используется для считывания строкового ввода с клавиатуры и может помочь избежать проблем с вводом данных после использования других методов `Scanner`, таких как `nextInt()` или `nextDouble()`.

У класса `String` при назначении переменной значений есть возможность воздействовать на значение через методы.

Если у вас есть два объекта `String`, например, `string1` и `string2`, с одинаковыми значениями, они будут указывать на одну и ту же область памяти, если они созданы с помощью строковых литералов.

```
String string1 = "Java";  
String string2 = "Java";
```

```
// string1 и string2 указывают на одну и ту же область памяти
```

Однако, если вы создаете строку с помощью оператора `new`, будет создан новый объект в памяти, даже если его значение такое же, как у существующей строки.