

Pro Java №1

Пакет в Java используется для организации классов в пространствах имен и ограничения доступа между ними.

```
Puppy bigPuppy;
```

При объявлении переменной типа `Puppy` с именем `bigPuppy` в Java выделяется память для этой переменной.

```
bigPuppy = new Puppy();
```

В Java объект создается и ссылка на него присваивается переменной `bigPuppy`.

Существует общепринятая практика (называемая соглашением об именовании) использовать имена классов в единственном числе.

В среде разработки IntelliJ IDEA комбинация "Ctrl + Alt + L" используется для автоматического форматирования кода в соответствии с настройками кодирования.

Общепринятая структура классов в Java обычно включает в себя следующие компоненты:

1. **Переменные (или поля, свойства):** Объявление переменных, которые будут использоваться в классе.
2. **Конструкторы:** Методы, которые инициализируют новые объекты класса.
3. **Методы:** Функции, которые описывают поведение объекта и операции, которые можно выполнить с ним.

Если в классе не определен конструктор, то компилятор автоматически создает конструктор по умолчанию. Этот конструктор по умолчанию не принимает аргументов и инициализирует переменные экземпляра значениями по умолчанию (например, `null` для объектов, `0` для чисел и `false` для булевых значений).

В программировании действительно принято использовать отступы и пустые строки для улучшения читаемости кода.

Если в классе определен хотя бы один конструктор с параметрами, компилятор **не** будет автоматически генерировать конструктор по умолчанию (без параметров).

В Java принято использовать модификаторы доступа для ограничения доступа к переменным и предоставлять доступ к ним через геттеры (методы `get` и `set`), что является частью концепции инкапсуляции.