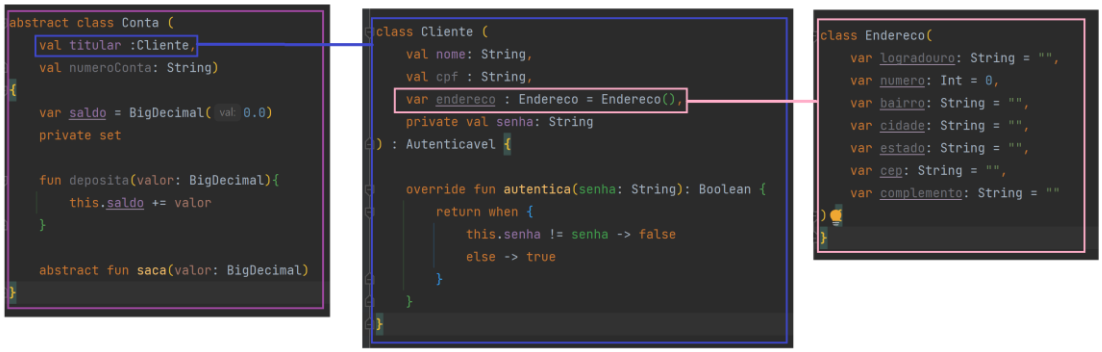
Composição de objetos

Um **objeto X** pode ser atributo de **outro objeto Y**, esse conceito se chama **composição**. Em **Kotlin não foge muito de como é em Java**, apenas declarar a **classe X como atributo da classe Y faz essa composição**, sendo possível **acessar os atributos de X dentro de Y**:



Rola uma **discussão entre usar Herança ou composição**. A composição não tem a capacidade do polimorfismo, porém ela evita o problema principal da herança que é herdar todo o legado da superclasse que talvez não fosse necessário.

Variável global e init

Não considero boa prática usar **variável global** no **Kotlin**, ela é bem parecida com JavaScript, onde a variável fica no arquivo **"separada" de funções ou classes**, é uma variável de arquivo mesmo.

Os objetos de **Kotlin** tem uma sintaxe para **executar algum código imediatamente após a criação do objeto**, se chama **"init"** (é uma prática pra evitar o construtor secundário):

```
var totalContas = 0
    private set

abstract class Conta (
    val titular :Cliente,
    val numeroConta: String)
{
    var saldo = BigDecimal( val: 0.0)
    private set

    init {
        print("Criando conta")
        totalContas++
    }

    fun deposita(valor: BigDecimal){
        this.saldo += valor
    }

    abstract fun saca(valor: BigDecimal)
```