Aula java

- Todo java é um projeto e sempre tem que começar com a letra maiscula

INTELIJ IDE

Atributos, metods e estados

Tipo do campo sempre vem antes/ string. Number e etc..  
  
void = método/função no JS ou phyton

PSVM(Public static void main) ele que fazer o runner do código

public class Caneta {  
 String modelo;  
 String cor;  
 float ponta;  
 int carga;  
 boolean tampada;  
  
 void rabiscar() {  
 if(tampada == true) {  
 System.*out*.println("Erro!! A caneta está tampada"); //Printar na tela  
 } else {  
 System.*out*.println("Pode rabiscar à vontade");  
 }  
 }  
  
 void tampar() {  
 tampada = true;  
 }  
  
 void destampar() {  
 tampada = false;  
 }  
  
  
 void estado() {  
 System.*out*.println("Essa caneta é do modelo: " + modelo);  
 System.*out*.println("A cor a caneta é: " + cor);  
 System.*out*.println("O número da ponta é: " + ponta);  
 System.*out*.println("A quantidade de carga atual é: " + carga + "%");  
 System.*out*.println("A caneta está tampada?: " + tampada);  
 }  
}

public class TesteCaneta { //Metodo princiapal, ele que faz a execução  
 public static void main(String[] args) {  
 Caneta caneta1 = new Caneta();  
  
 caneta1.modelo = "Esferografica";  
 caneta1.cor = "Azul";  
 caneta1.ponta = 0.5f; //F de float  
 caneta1.carga = 90;  
 /\* caneta1.tampada = false;\*/  
  
 caneta1.tampar(); /\* pode dar diretamente o metodo\*/  
 caneta1.estado();  
 caneta1.rabiscar();  
  
 System.*out*.println("-----------------------------------------------------");  
  
 Caneta caneta2 = new Caneta();  
  
 caneta2.modelo = "Hidrografica";  
 caneta2.cor = "preto";  
 caneta2.ponta = 0.5f; //F de float  
 caneta2.carga = 60;  
 /\* caneta1.tampada = false;\*/  
  
 caneta2.tampar(); /\* pode dar diretamente o metodo\*/  
 caneta2.estado();  
 caneta2.rabiscar();  
  
 }  
}