

Clasele

- O clasa este un “plan” din care putem crea obiecte
- Conține:
 - variabile (care descriu starea unui obiect)
 - metode (ce poate face obiectul)

```
public class Claw {  
    2 usages  
    boolean deschis = false;  
  
    no usages  
    public void deschide() {  
        deschis = true;  
    }  
  
    no usages  
    public void inchide() {  
        deschis = false;  
    }  
}
```

Ce este un obiect?

- Un obiect este o instanță a unei clase – adică o versiune concretă a planului.
- Se creează cu new

```
Claw gheara = new Claw();  
gheara.deschide();
```

Ce este un constructor

- O metodă specială care inițializează un obiect.
- Se apelează automat când scrii new NumeClasa().

```
public Claw(boolean stareInitiala) {  
    deschis = stareInitiala;  
}
```

Ce este moștenirea (extends)

- Moștenirea înseamnă că o clasă poate prelua comportamente și variabile dintr-o altă clasă.
- În FTC, o clasă extinde OpMode sau LinearOpMode
- Astfel, ClawOpMode are toate funcțiile OpMode-ului, plus ce adaugi tu.

```
public class ClawOpMode extends OpMode {  
    2 usages  
    Claw gheara;  
  
    no usages  
    @Override  
    public void init() {  
        gheara = new Claw();  
    }  
  
    no usages  
    @Override  
    public void loop() {  
        gheara.deschide();  
    }  
}
```