Anotações

uma classe, normalmente tem 3 perguntas

coisas que eu tenho, coisas que eu faço e como eu estou agora

todo objeto tem que ter atributos, métodos e estado

todo objeto vem de uma classe

para montar um classe começa com letra maiúscula e coloca seus atributos

o tipo e dps o nome

String nome

int idade

depois se coloca os métodos

void rabiscar()

normalmente classe começa com a letra maiúscula

não tem parênteses no final e método tem

Em java ele segue a ordem que foi digitado o código.

Níveis de visibilidade

Público ( public) : a classe atual e todas as outras classes qualquer um pode usar o atributo que está nesta classe

privado (private): somente a classe atual pode mexer nele,

protegido(protected): só classes que tem uma permissão pode usar

Métodos especiais

métodos acessores são os getters

voce pega algo, como uma informação

getters é acessar algo que esta protegido

e. = nova Estante

t = e.getTotDoc();

metodo modificadores sao os setters

setter ele modifica coisas que estão dentro do objeto,

voce precisa passar algo para o metodo e ele vai modificar

ex:

e = nova Estante

t=e.setTotDoc(doc);

em setter precisa receber um parâmetro

e mais utilizado por private.

metodo construtor são os construct

serve para quando for criar algo ela ja vir com atributos declarados

sem precisar mencionar ela.

Método construtor()

tampar()

caneta = “Azul”

ele pode receber parâmetros também

Encapsulamento

um software encapsulado serve para desenhar um padrão

ele esconde a programação

Ocultar partes independentes da implementação, permitindo construir partes invisíveis ao mundo exterior.

Vantagens

1- Tornar mudanças invisíveis

2- facilitar a reutilização do código

3- Reduzir os efeitos colaterais

normalmente os atributos internos são privados