

# Аутро

В этом модуле вы на практике познакомились с ключевыми понятиями объектно-ориентированного программирования: методами, классами и объектами. Вы узнали, что методы могут принимать параметры и возвращать значения, а могут и не принимать и даже не возвращать.

Также вы познакомились с конструкторами, код которых выполняется при создании объекта. Вы узнали, что конструкторов, так же как и одноимённых методов, в классе может быть несколько, и познакомились с понятием перегрузки — `overloading`.

Кроме того, вы узнали, что такое область видимости переменных и какие области видимости переменных бывают в Java.

Теперь вы можете создавать свои собственные классы с переменными, методами и конструкторами и на их основе — объекты в своём коде. Понимание этих механизмов позволит вам эффективнее использовать уже имеющиеся в Java классы и методы.