

Аутро

Привет!

В этом модуле мы познакомились с одним из важнейших принципов объектно-ориентированного программирования — **инкапсуляцией**. Её суть состоит в размещении методов, работающих с данными объекта, в одном классе и в сокрытии внутренних переменных и реализации логики.

Кроме того, мы узнали о **РОЖО-классах**, позволяющих создавать простые объекты с данными, и о специальных методах, с помощью которых принято устанавливать и получать значения свойств объектов — **геттерах** и **сеттерах**.

Мы также изучили понятие **иммутабельности** и то, как создавать неизменяемые переменные и объекты. Ещё мы поговорили о том, что переменные, которые, казалось бы, содержат объект, — это, на самом деле, ссылки на этот объект в памяти и что в ряде задач нам необходимо реализовывать копирование объектов.