

Интро

Привет!

Любое программное обеспечение разрабатывается для решения тех или иных задач, которые встречаются в нашей жизни. А в жизни мы имеем дело с теми или иными объектами, независимо от того, теоретическую задачу мы решаем или практическую, делаем ли мы какую-нибудь систему финансовых расчётов или интернет-магазин.

Чтобы работать с такими задачами стало проще, программисты придумали концепцию объектно-ориентированного программирования, позволяющую отражать объекты предметной области, с которой мы работаем, в программном коде.

В этом модуле мы с вами начнём знакомиться с основами этой концепции: вы узнаете, что такое объекты, классы и методы в языке Java. Увидите на нескольких практических примерах, как они работают, как их можно создавать и использовать.