Klasa to szablon

Obiekt to bardziej złożone typy danych i jest tworzony na podstawie klasy

Zmienna to odwołanie

Każda zmienna musi mieć określony typ, np. int, albo String.

W klasie mogą się znajdować bardziej złożone typy danych, cechy oraz funkcjonalności,

Inicjalizacje są wywoływane przez operator new i służą do tworzenia nowych obiektów.

Jeśli w klasie zdefiniowano chociaż jeden obiekt to kompilator nie wygeneruje dla nas konstruktora domyślnego.

Zakładając, że istnieje klasa Car, to przy zapisie:

Car car1 = new Car(„BMW”, „M5”, 2007, 2.6);

car1 nazywamy obiektem,

a przy zapisie:

Car car1 = new Car(„BMW”, „M5”, 2007, 2.6); Car car2 = car1;

car1 I car2 to dwia obiekty wskazujące na ten sam obiekt