* Une classe permet de définir des objets. Ceux-ci ont des attributs (variables d'instance) et des méthodes (méthodes d’instance + accesseurs).
* Les objets permettent d'encapsuler du code et des données.
* Le ou les constructeurs d'une classe doivent porter le même nom que la classe et n'ont pas de type de retour.
* L'ordre des paramètres passés dans le constructeur doit être respecté.
* Il est recommandé de déclarer ses variables d'instanceprivate, pour les protéger d'une mauvaise utilisation par le programmeur.
* On crée des accesseurs et mutateurs (méthodes getters et setters) pour permettre une modification sûre des variables d'instance.
* Dans une classe, on accède aux variables de celle-ci grâce au mot cléthis.
* Une variable de classe est une variable devant être déclaréestatic.
* Les méthodes n'utilisant que des variables de classe doivent elles aussi être déclaréesstatic.
* On instancie un nouvel objet grâce au mot clénew.