1. Парадигма ООП это программа с наборами объектов и их взаимодействий.  Каждый объект программы это экземпляр некоторого класса; классы могут наследовать атрибуты и методы их родительских классов, в то же время добавляя свои собственные.
2. Класс определяет структуру объекта и его методы, образующие функциональный интерфейс.
3. Свойства класса — это любые данные, которыми можно характеризовать объект класса.
4. Объявить класс, дать название

Student student = new Student();

1. Создать примитивный тип данных, дать ему название

public class Student {  
 String fullName;  
 int birthYear;  
 String university;  
}

1. Объявить название объекта, (.) название свойства и задать значение

student.fullName = "Atakishieva Alina";  
student.university = "KNU named after J. Balasagyn";  
student.birthYear = 1999;