

# Java™



CINTIA  
JULIA  
FELIPE

SABRINA  
EMANUEL  
GUILHERME

# G2



## Grupo 2 - classes

As Classes são a base da programação orientada a objetos, permitindo a criação de código modular, reutilizável e organizado. É um modelo ou estrutura que define o comportamento e as propriedades de objetos. é composta por campos (variáveis) e métodos (funções) que descrevem os atributos e as ações que os objetos dessa classe podem ter.

### estrutura do código - public

O MODIFICADOR "PUBLIC" É UM DOS QUATRO MODIFICADORES DE ACESSO PRINCIPAIS EM JAVA, JUNTO COM "PRIVATE", "PROTECTED" E O PACOTE PADRÃO (SEM ESPECIFICAR NENHUM MODIFICADOR).

"O PUBLIC" INDICA QUE UM MEMBRO (MÉTODO, VARIÁVEL OU CLASSE) É ACESSÍVEL DE QUALQUER LUGAR, OU SEJA, DE QUALQUER CLASSE EM QUALQUER PACOTE.

ISSO SIGNIFICA QUE NÃO HÁ RESTRIÇÕES DE ACESSO E QUALQUER PARTE DO CÓDIGO QUE POSSUA A REFERÊNCIA ADEQUADA PODE USAR ESSE MEMBRO.

## TABELA DE MODIFICADORES DE ACESSO

	<b>private</b>	<b>default</b>	<b>protected</b>	<b>public</b>
mesma classe	sim	sim	sim	sim
mesmo pacote	não	sim	sim	sim
pacotes diferentes (subclasses)	não	não	sim	sim
pacotes diferentes (sem subclasses)	não	não	não	sim

# Exemplo de código

## *classe Carro*

```
package br.com.poo.play;

public class Carro {
    String marca;

    public static void queClasseEhEssa () {
        System.out.println("Eu sou a classe Carro!");
    }

    public void imprimeMarca () {
        System.out.println("Seu carro é da marca " + marca + "!");
    }
}
```

## *classe Main*

```
package br.com.poo.play;

import java.util.Scanner;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        Carro.queClasseEhEssa();

        Carro car = new Carro();

        Scanner sc = new Scanner(System.in);

        System.out.println("Escreva o nome da marca do seu carro: ");

        car.marca = sc.nextLine();

        car.imprimeMarca();

        sc.close();
    }
}
```