

Encapsulamento

Construtores

Eles são importantes por criarem um objeto na memória para criarmos a um objeto usamos a palavra reservada `new`.

Por padrão o Java cria o construtor sem parâmetros para todas as classes

Inicializadores

São formas de inicializar variáveis, quando um valor é atribuído em é uma variável de classe nem o valor 0.0,, quando uma variável não recebe valor pelo programador ela recebe um valor implícito que no caso `int` é 0, e o `double` é o 0.0.

Encapsulamento

É uma técnica para esconder informações do usuário, fazendo assim do sistema mais independente, com exemplo um controle de vídeo game quebra se arruma o controle e não o video game todo, esse caso representa muito bem o exemplo, quando um usuário aperta algum botão no controle ele não sabe qual é a programação que está inclusa no sistema do controle para ele efetuar essa ação.

Nos processos de encapsulamento os atributos usados são do tipo *private*, e para acessar o mesmo é preciso criar *setters* e *getters*.

Os métodos servem para alterar as propriedades de um objeto específico,

Os métodos getter são:

```
private String getNome(){  
    return nome;  
}
```

```
private double getcpf(){  
    return cpf;  
}
```

- *byte*: 0;
- *int*: 0;
- *short*: 0;
- *char*: '\0';
- *boolean*: false;
- *float*: 0.0;
- *long*: 0;
- *double*: 0.0

Métodos setters:

```
public void setName(String nome){  
    this.nome = nome;  
}
```

```
public void setSalario(double salario){  
    this.salario = salario;  
}
```