* Classe – Uma classe é um tipo de dado que representa tudo aquilo que um objeto deste tipo poderá ter/fazer. Na classe determinamos o que será armazenado em seu estado e quais comportamentos ele terá, ela funciona como uma estrutura de referência para a criação de objetos. Uma classe pode ter vários objetos.
* Objeto – Um objeto é uma instância de uma classe. É a estrutura completa, criada em memória, que irá representar a classe com tudo o que foi definido nela, inclusive com os valores armazenados nos seus respectivos atributos.
* Atributos – Os atributos representam o estado de um objeto. É neles que armazenaremos as informações de nossos objetos. Ex.: Nome, Idade, Endereço etc...
* Métodos – Representam os comportamentos (operações) de nossos objetos, são as operações que o mesmo pode executar.Ex.: ValidarCPF, AprovarCredito, LiberarPagamento etc...

**class** Funcionario {

String nome;

String cpf;

**double** salario;

// métodos devem vir aqui

}

* Encapsulamento
* Abstração
* Polimorfismo
* Herança
  + Superclasse
  + Subclasse

<http://www.devmedia.com.br/metodos-atributos-e-classes-no-java/25404>

<https://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/heranca-reescrita-e-polimorfismo/#7-1-repetindo-codigo>

<http://www.devmedia.com.br/exemplo-comentado-de-encapsulamento/11617>