Objeto: es un concepto al cual se le asignan todos sus atributos.

Principios de OOP:   
 Encapsulation, inheritance y polymorphism. / Abstraction

Clase Padre/Super clase --- Clase Hijo

Static: para ejecutar métodos sin crear instancias en la clase

Public: para que todas las clases externas a una tengan acceso a la clase publica.

Protected: Proteccion a nivel protected, solo las instancias dentro del paquete tienen acceso.

Private: Solo la clase donde está declarada tiene acceso.

Public, privade, protected.

Poner void o no poner nada es lo mismo, no va a regresar nada

Java tiene 8 datos primitivos por esto no es 100% orientado a objetos: boolean, byte, char, short, int, ling, float, double.

Boolean --- true or false  
byte --- -128 to 127  
char --- 0 to 65537  
short --- -32768 to 32767  
int --- -2147483648 to 2147483647  
long --- -9223372036854775808 to 9223372036854775807  
float --- 1.17459435e-38 to 3.4028235e 38  
double --- 4.9e-324 to 1.7976931348623157e 308

Un string en java es un objeto por lo que si usamos == para comparar objetos no es correcto.

Con objetos no se puede comparar de la manera ==, se debe usar el equals para ver si su contenido es igual.

Nombre. Equals(contenido)