***Anotações***

Orientação a Objetos → Resume-se a melhorar a estrutura do código e não colocar tudo no mesmo lugar. Serve para organizar, reutilizar código e principalmente para facilitar a manutenção dos sistemas (proteger e colocar regras).

Abstrair o mundo real para o sistema.

Modularizar o código / quebrar em partes.

Direcionar as coisas para o sistema → abstrair

Variáveis (atributos) representam características e comportamentos (métodos) representam ações.

A base da POO são as CLASSES → Representação de um objeto dentro do código que tem REGRAS que estão dentro da classe.   
Classe começa sempre com nome maiúsculo e no singular. EX: Carro

Variavel Membro → Variavel que ajuda a auxiliar no meio do codigo - (m\_variavel).

Instanciar é criar um objeto novo → quando usa o NEW ...(). Cria uma memória quando instancia o objeto (faz o alocamento de espaço com o necessário para o objeto, antigamente fazia isso a mão, agora não mais, pois as linguagens fazem gerenciamento de memória).

Construtor →Obriga a inicializar um objeto com tais argumentos – o java cria um automático com os atributos padrões. Construtor com a mesma assinatura dá erro, pq ele identifica que vc está tentando fazer as mesmas coisas já existentes (NÃO PODE!)