

**Pakunek** - (z ang. package) służy do spakowania podobnych, powiązanych ze sobą tematycznie klas.

## Tworzenie pakunku

```
package videokursy;
```

**słowo package** - pakunek  
**nazwa pakunku**, która musi być identyczna jak nazwa projektu

Wszystkie klasy, metody, zmienne które nie mają modyfikatorów nazywane są pakietowymi tzn. są dostępne tylko i wyłącznie w danym pakunku.

Tylko **klasa główna (public)** może być **publiczna**, dostępna zawsze i dla wszystkich, importowana.

## Import pakunku

```
import Ctrl+Spacja
```

Za pomocą tego skrótu mamy dostęp do pakunków, z których możemy dostać się do kolejnych pakunków oraz do ich klas.

Gdy chcemy aby dane były prywatne - bez możliwości importowania korzystamy z modyfikatora **private** (z ang.) prywatny np.

```
package videokursy;
```

```
public class Test {
```

```
    private int a = 5;
```

```
}
```

Dostęp do prywatnych danych jest tylko z wnętrza tej klasy, czyli gdy np. stworzymy w niej metodę np.

```
package videokursy;
```

```
public class Test {  
  
    private int a = 5;  
  
    void haha()  
    {  
        a = 20;  
    }  
  
}
```