

**Obiekt** - to pojemnik do przechowywania zmiennych (właściwości) i funkcji (metod) tematycznie ze sobą powiązanych do dalszego łatwiejszego użycia.

**Klasy** - to foremki do tworzenia egzemplarzy obiektów

**Właściwości** - (z ang. properties) opisują dany obiekt np. kolor, wielkość, długość

**Metody, funkcje** - służą do określania zachowań, czynności jakie mogą być wykonane przez daną klasę np. włącz, wyłącz, dodaj, usuń

**Public class** - klasa główna nosi identyczną nazwę co plik. Wewnątrz klasy głównej podane są funkcje np. main, czyli funkcja główna która jest statyczna - dostępna zawsze.

**Pakunek** (z ang. package) - to paczka do tworzenia nowych klas.

Przykład stworzenia klasy:

```
class Monitor
{
    int szerokosc;
    int wysokosc;
}
```

Dzięki klasie możemy później tworzyć obiekty o właściwościach określających ich typ np.

```
Monitor abc = new Monitor();
Monitor abc2 = new Monitor();
```

Są to dwa osobne obiekty, do których możemy się odwołać i zmienić ich parametry np.

```
abc.szerokosc = 124;
abc2.szerokosc = 215;

System.out.println(abc.szerokosc);
System.out.println(abc2.szerokosc);
```

Tworzenie metod, np. wyłącz

```
class Monitor
{
    int szerokosc;
    int wysokosc;

    void wytlacz()
    {
    }
}
```

Puste miejsce między klamrami { } to miejsce kodu, który możemy stworzyć dla tej metody.

Gdy napiszemy

```
abc .
```

możemy odwołać się do stworzonych powyżej metod funkcji - wyłącz.

**Metody warto zapisywać z małych liter (wyłącz), natomiast klasy z dużych (Monitor), dzięki temu jesteśmy w stanie szybko stwierdzić co jest czym -> zwiększa to czytelność kodu.**