

Statyczne metody - to takie metody, do których dostęp jest zawsze niezależnie od tego czy stworzymy instancję klasy.

static - statyczny, zawsze istniejący.

```
class Matematyka
{
    static double dodaj(double a, double b)
    {
        return a + b ;
    }
}
```

Możemy dostać się do tej metody za pomocą nazwy klasy

```
double wynik = Matematyka.dodaj(10,15)
System.out.println(wynik);
```

Należy pamiętać, że nie możemy odwołać się do elementów, które nie istnieją w statycznej metodzie jak np. właściwości klasy.

Wartość finalna - ostateczna wartość, która jest niezmienna.

final - stałe

Przykład

Stworzymy wartość finalną liczby PI w klasie Matematyka

```
class Matematyka
{
    final static double PI = 3.14;
    static double dodaj(double a, double b)
    {
        return a + b;
    }
}
```

Gdy chcemy odwołać się do stałej o nazwie PI możemy bezpośrednio odwołać się bez tworzenia instancji

```
System.out.println(Matematyka.PI);
```