

# PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI

## OGGETTO

- Un oggetto è un'entità che può essere manipolata in un programma mediante l'invocazione di metodi
- Presenta
  - **interfaccia pubblica**
  - **implementazione nascosta**
- Variabile oggetto
  - NO contiene oggetto
  - **riferimento** di memoria dove è salvato l'oggetto

```
NomeClasse nomeOggetto = new NomeClasse(parametri);
```