Módulo 6

Criando um projeto no Intellij

Criar a classe principal dentro do pacote do projeto.

Classes são receitas que definem qual o aspecto e ações de um objeto.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Atributos são as características e aspectos de um objeto.

Em java são variáveis específicas de uma classe e servem para descrever as propriedades de um objeto.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Métodos servem para executar comandos e funções.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Variáveis são espaços em memória para armazenar valores. (String, int, double, boolean).

Estrutura = Tipo / nomeVariavel / ValorRecebido

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Plain Old Jva Object = pojo

Pacote para criar e adicionar objetos.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Encapsulamento é uma forma de proteção de atributos, com ele é possível limitar quem pode manipular os atributos.

**Estrutura de cada coisa criada em java:**

Classe: public class NomeDaClasse;

Atributo: public tipo(String,int..) nomeDoAtributo;

Variável: tipo(String,int..) nomeDaVariavel;

Metodo: modificador(public/private) tipo(String,int)

Construtor: modificador(public/private) NomeDaClasse

**Comandos pré-definidos:**

psvm = public static void main(String[] args) {} **(Método principal da classe)**

sout = System.out.println(); **(Comando para exibir texto na tela)**

throw new IllegalArgumentException **(Mensagem de exceção ilegal)**

**Estrutura de uma classe :**

* public class NomeDaClasse{}
* Nas classe as primeiras letras precisam ser em maiúscula (Ex: NomeDaClasse)

**Modificador:**

* public (Ex: public class NomeDaClasse)
* private ( nesse modificador é preciso criar um método para capturar o valor que esta dentro do atributo).