

# Classe

- Abstração genérica de algo;
  - Representação de algo que se tornará algo real.
  - Tipo específico de dado criado
- Possui:
  - Atributos
    - Características que definem a classe
  - Métodos
    - Tarefas, ações que a classe pode executar.



# Objeto

- Entidade que possui estado e comportamento definidos na classe a que pertencem.
- Objeto é uma instância de uma classe.
- Um dado de um tipo específico.



# Construtor

- Maneira de construir o objeto a partir de uma classe.
- Método para construir um objeto



# Programação Orientada a Objeto

## Classe Carro

```
public class Carro {  
    String marca;  
    String modelo;  
    double valor;  
    int portas;  
}
```

## Classe CatalogoCarros

```
public classe CatalogoCarro {  
    public static void main (String[] args){  
        Carro popular = new Carro();  
        popular.marca = "Volkswagen";  
        popular.modelo = "Gol";  
        popular.valor = 600000;  
        popular.portas = 4;  
    }  
}
```

# Programação Orientada a Objeto

## Encapsulamento:

Deixar oculto algum atributo de uma classe.

Para conseguir trabalhar com este atributo, deve-se criar um método.

```
public class Conta {  
    6 usages  
    private double saldo;  
    public int agencia;  
    public int numero;
```

```
    public double saldo () {  
        return this.saldo;  
    }
```