

# Classe

- É um tipo estruturado que pode conter (membros):
  - Atributos (dados / campos)
  - Métodos (funções / operações)
- A classe também pode prover muitos outros recursos, tais como:
  - Construtores
  - Sobrecarga
  - Encapsulamento
  - Herança
  - Polimorfismo
- Exemplos:
  - Entidades: Produto, Cliente, Triangulo
  - Serviços: ProdutoService, ClienteService, EmailService, StorageService
  - Controladores: ProdutoController, ClienteController
  - Utilitários: Calculadora, Compactador
  - Outros (views, repositórios, gerenciadores, etc.)

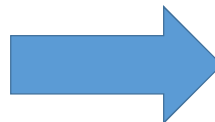
```
package entities;
```

```
public class Triangle {

    public double a;
    public double b;
    public double c;
}
```

```
double aX, bX, cX, aY, bY, cY;
```

3.0	4.0	5.0
aX	bX	cX
7.5	4.5	4.02
aY	bY	cY



```
Triangle x, y;
x = new Triangle();
y = new Triangle();
```

x →	3.0	4.0	5.0
	a	b	c
y →	7.5	4.5	4.02
	a	b	c