**MÉTODOS**

-É uma porção de código que é disponibilizada por uma classe. É executado qdo é feita uma requisição a ele, responsáveis por definir e realizar determinado comportamento

- Tem que se “chamar” o método ao fazer uma aplicação – o que acontecer no código vai estar dentro dos métodos

**CRIACAO DE UM METODO**

Padrão de definição: (o que está entre interrogações é opcional e o resto é OBRIGATÓRIO

<?visibilidade><?tipo?><?modificador?>retorno nome (<?parametros?) ><?excecoes?> corpo

    public static void main(String[] args) {

Visibilidade: pulbic, protected ou private

Tripo: concreto ou abstrato

Modificador: static ou final

Retorno: Tipo de dado ou void. VOID significa q ele n vai retornar nada. Vc escreve o código, ele executa e pronto, não retorna nada.

Nome: o nome que é fornecido ao método

Parâmetros: parâmetros q pode receber. Sempre fica entre parênteses

Exceções: exceções que pode lançar

Corpo: é o corpo do código ou vazio (nada foi escrito ainda)

- Nomes de métodos são sempre começando com letra minúscula e a primeira letra da segunda palavra com maiúscula – notação camelo

**SOBRECARGA**

- É a capacidade de definir o mesmo método para diferentes contextos – com o mesmo nome.

Mantém-se o nome mas muda-se a lista de parâmetros, dessa forma o mesmo método funciona se comportando de formas diferentes

ASSINATURA DO MÉTODO: nome + parâmetros

- OU SEJA, SE TEM O MESMO NOME MAS MUDOU OS PARAMETROS, TEMOS UMA SOBRECARGA

Ex:

O método println é sobrecarregado pq muda-se o parametro a depender do contexto – ele pode vir de uma string, char, boolean...

RETORNOS

- É uma instrução de interrupção – ligada ao método

- return

-