

## クラス設計, もう少し詳しく

```
public class Point{
    private int x;
    private int y;

    public Point(int x, int y){
        this.x = x;
        this.y = y;
    }

    public void addX(int x){
    }
}
```

アクセス修飾子=他のオブジェクト  
に公開するか否か  
(private 非公開, public 公開)

コンストラクタ  
=インスタンス生成メソッド  
(戻り値なし, クラスと同名)

this ポインタ=自分への参照  
(引数のxと属性のxを区別する  
場合に使う)

## デフォルトコンストラクタ

```
public class Point{
    private int x;
    private int y;

    public Point(){
    }

    public void addX(int x){
    }
}
```

コンストラクタを明示しなければ,  
引数なし, 何もしないコンストラクタ  
が自動的に生成されている