

zadanie-java-32

- Klasa to taki szablon gdzie zapisane są cechy i funkcjonalności, nie posiadające jeszcze konkretnych wartości.
- Obiekt to instancja klasy, posiadające konkretne cechy i właściwości.
- Zmienna to element do przechowywania danych, mogą być różnych typów.
- Każda zmienna musi mieć określony typ np. int, albo String.
- Jeżeli deklarację zmiennej poprzedzimy słowem final, to zmienna ta może zostać zainicjowana tylko raz
- W klasie mogą się znajdować pola, metody i konstruktory
- Klasy są wywoływane przez operator new i służą do tworzenia nowych obiektów.
- Jeśli w klasie zdefiniowano chociaż jeden konstruktor to kompilator nie wygeneruje dla nas konstruktora domyślnego.

- Zakładając, że istnieje klasa Car, to przy zapisie:

Car car1 = **new** Car(„BMW”, „M5”, 2007, 2.6); Car car2 = car1;
car1 i car2 to dwie referencje wskazujące na ten sam obiekt.