**LÀM QUEN VỚI ĐỐI TƯỢNG**

1. **data + behavior**

Đối tượng có dữ liệu và hành vi => gói lại như một thể thống nhất

behavior

1. behavior thông thường được viết ở dạng non-static
2. behavior phải đủ để đáp ứng các lời gọi (yêu cầu) đến đối tượng từ bên ngoài. Nhưng ngược lại không viết thừa các behavior không cần dùng đến.
3. **Dấu bằng (=)**

* Dấu tham chiếu (reference)
* Biểu diễn như một mũi tên trỏ đến vùng nhớ đối tượng
* Giá trị null: khi object được khai báo mà chưa có dấu bằng (chưa được gán tham chiếu)
* So sánh bằng (==) giữa hai đối tượng không giống với so sánh kiểu dữ liệu cơ bản.
* Nếu muốn so sánh nội dung đối tượng thì phải dùng phương thức equals() => cần định nghĩa lại equals() theo ý tưởng riêng của bài toán.

1. **Dấu chấm (.)**

* Gọi phương thức (behavior)
* Ý nghĩa của dấu chấm là đi vào bên trong vùng nhớ của đối tượng để thực hiện behavior được gọi và trả về giá trị (thực hiện hành động) được yêu cầu.
* Dereferencing
* **NullPointerException:** sử dụng dấu chấm mà trước đó chưa có dấu bằng.