

## Klasa a obiekt

1. Klasę możemy nazwać złożonym typem danych który może w swojej definicji zawierać wartości jak i metody.

```
class Człowiek{
    String imię;
    String nazwisko;
    float waga;
    int wiek;
    int głód;
    public Człowiek(String imię, String nazwisko, float waga){ //konstruktor – narodziny
        this.imię = imię;
        this.nazwisko= nazwisko;
        this.waga = waga;
        this.wiek = 0;
        this.głód = 50;
    }
    public void rośnij(){
        this.wiek++;
    }
    public void jedz(){
        this.głód-=10;
        this.waga+=0.2;
    }
}
```

2. Obiekt jest konkretną (można ją odróżnić od innych) instancją danej klasy, która inicjalizowana jest poprzez konstruktor. Posiada swój stan (wartości pól klasy) i metody.

```
Człowiek ja = new Człowiek(„Patryk”, „Stalewski”, 2.5);
ja.wiek = 23;
ja.waga = 80;
ja.jedz();
ja.rośnij();
print(ja.wiek()); // 24
```