**Orientação de objeto (POO)**

**Classe =** modelo/planta**/**protótipo.

**Instância =** É a realização da classe/realização de um projeto**.**

**Não é possível utilizar uma classe, apenas instâncias que são objetos**

**(Nomes de classes começam com letras maiúsculas)**

**\*Métodos de uma classe\***

Class Aluno{

String nome;

String curso;

String cpf;

Int[] notas;

Public void estudar(string materiAL

Public void

Public void

**Método construtor**

**Métodos ativado toda vez que instancia uma classe**

**Assinatura = é o tipo de retorno com o nome do método e com os parâmetros (não tem parâmetros)**

**() = parâmetro**

**Definindo**

**Anotações:**

**Aluno3 é do tipo aluno**

**Se o usuário colocar errado aborta o programa (alguma merda assim)**

**{Fonte de uso = Night owl}**

**Se tem verbo é comportamento**

**Se não tem é atributo**