

Introdução

Introdução à Classes

Em contrapartida ao uso de *Estruturas*, existe a Programação Orientada à Objetos, que faz o uso de **classes**. Logicamente que você também pode usar ambas no seu código, no entanto, o uso de classes possuem mais particularidades.

As **classes** existem por motivos de organização do código, ou seja, as alterações ficam mais fáceis com uso de classes, sem dizer que reutilização de código também fica mais simples. O não uso das classes, chama-se: Programação Estruturada e o uso dela é Programação Orientada a Objetos.

- Na Estruturada as funções são devidamente organizadas da seguinte maneira, ex.: **A** → **B**;
- Na Orientação a Objetos, seria mais ou menos assim: **A** → **B** → **C**;

Ou seja, há uma subdivisão do código.

Vamos a princípio tomar o "Olá, mundo!" de 3 formas: básico; usando funções; e finalmente usando classe.

Alguns conceitos importantes antes de começarmos:

- Geralmente classes são criadas iniciando com letra maiúscula: `class Hello{ };`
- Dentro das classes, as funções ou variáveis são chamadas de **membros**, e quando instanciadas, esses membros/funções membro são chamados de **objetos**.
- É necessário instanciar (entenda como: incluir a classe). É como se fosse declarar uma variável para a classe.

