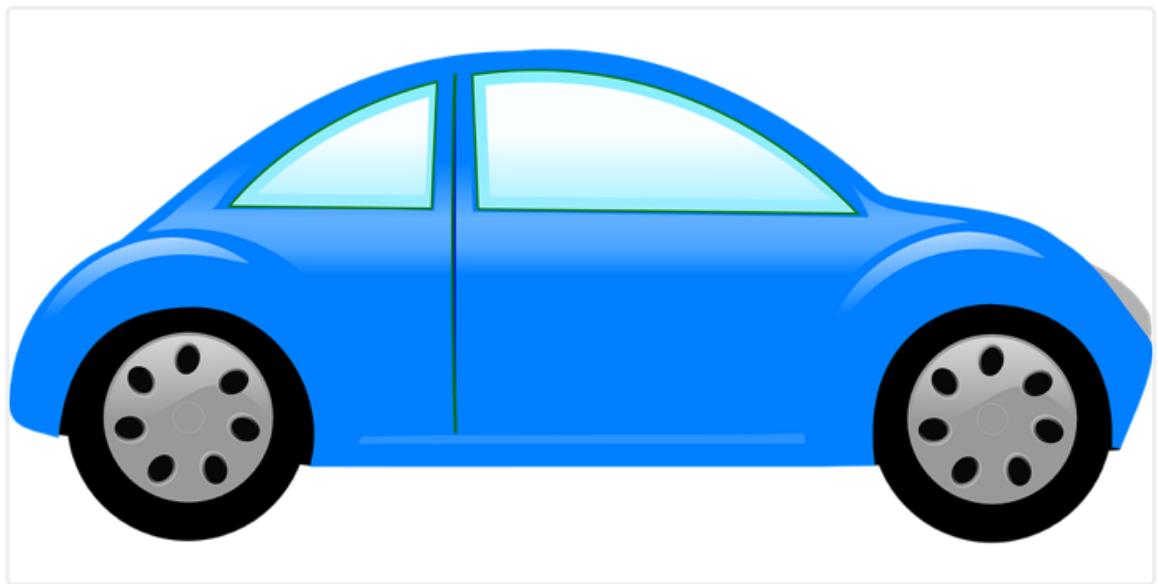




O que são classes?

Uma classe é a representação de um elemento do mundo real a ser reproduzido em um *software*. Por exemplo, imagine o carro da imagem abaixo:



É fácil perceber que todo carro possui características em comum, como:

- Cor;
- Quantidade de portas;
- Tipo de combustível;
- Acessórios;
- Etc.

Sendo assim, uma classe irá definir a estrutura básica de um carro, onde será criada uma classe Carro, e dentro dessa classe, definido as características de um carro. Ou seja, sempre que quisermos definir a estrutura padrão de algum objeto da vida real em um *software*, criamos uma classe para este objeto.