

## Criando classes com sugestões do IntelliJ

Agora que já organizamos o nosso projeto faremos com que o nosso programa da Bytebank seja capaz de armazenar funcionários, ou seja, vamos criar uma classe que represente um funcionário na vida real.

Para realizar essa tarefa poderíamos criar uma classe da mesma forma como fizemos anteriormente, ou seja, acessando o project, navegando até o pacote desejado e usando o generate. Entretanto, por estarmos dentro de um código, faremos de uma maneira mais objetiva.

### Interações com o IntelliJ dentro do código

Em outras palavras, abaixo do código que apresenta a mensagem de boas vindas, digite `"new Funcionario();" .` Note que neste instante o IntelliJ reclama indicando que não conhece o símbolo "Funcionario". Isso significa que a princípio ele não sabe como lidar com esse trecho de código.

Entretanto, por ser uma expressão de criação de instância, o IntelliJ é esperto o suficiente para entender que existe uma possibilidade de querermos criar uma classe.

Considerando a existência dessa e outras possibilidades, o IntelliJ nos apresenta todas as possibilidades de ação por meio da feature **Show Intention Action**, ou melhor, por meio de suas sugestões.

### Utilizando sugestões do IntelliJ

Para acessá-la coloque o cursor em cima do símbolo que o IntelliJ não conhece, no caso o `Funcionario` e utilize o atalho **Alt + Enter**.

Veja que aparece a opção **Create class 'Funcionario'** tecle **Enter** e observe que logo em seguida aparece a opção para definir o pacote no qual queremos que a classe seja criada. Isso acontece, pois o IntelliJ não tem certeza absoluta que queremos criar uma classe no mesmo pacote da classe.

Sendo assim, defina o pacote como **br.com.alura.bytebank.model**, pois o funcionário em si faz parte de um modelo do nosso projeto, por fim tecle **Enter**

