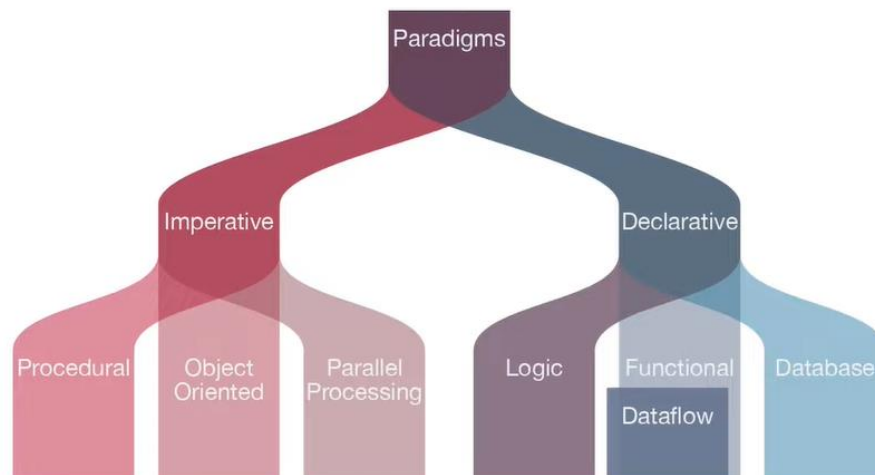


# Objetivos

1. Apresentar alguns paradigmas da programação
2. Apresentar os pilares da Orientação a Objetos

# Paradigmas



Fonte: <http://tenzin.ca/2019/04/22/programming-paradigms/>

# Paradigmas



Os programas são “objetos” que possuem uma série de propriedades.

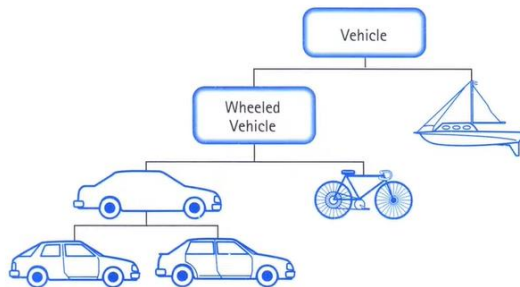
**Pilares:**

- Herança
- Polimorfismo
- Encapsulamento
- Abstração

## Pilares

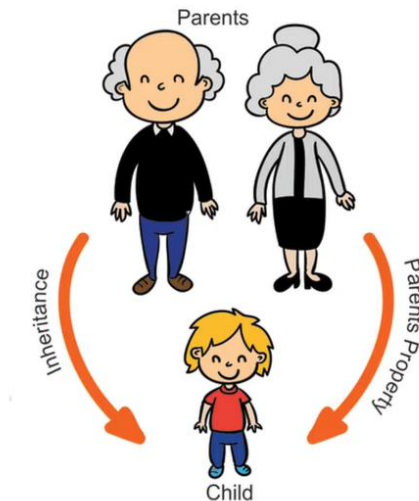
### Abstração

“Processo mental que consiste em isolar um aspecto determinado de um estado de coisas relativamente complexo, a fim de simplificar a sua avaliação, classificação ou para permitir a comunicação do mesmo.”



# Pilares

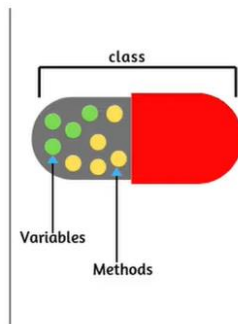
## Herança



O objeto filho herda propriedades e métodos do objeto pai.

## Encapsulamento

```
class
{
    data members
    +
    methods (behavior)
}
```



Cada classe tem propriedades e métodos independentes do restante do código.

# Pilares

## Polimorfismo



Objetos podem herdar a mesma classe pai, mas se comportarem de forma diferente quando invocamos seus métodos.