

# Paradigma de orientação e objeto

Alexandra Tamara Dos Saantos Inácio/ 1000020150

Faculdade de Engenharia

Universidade Católica de Angola

Inacioalexandra25@gmail.com

**Palavra-chaves**«objeto,encapsulamento»

## Introdução

Programação orientada a objeto é um paradigma baseado no conceito de objeto que podem conter dados.

## Polimorfismo

Polimorfismo permite que uma mesma superclasse possua subclasses com características ou formas diferentes. O polimorfismo é caracterizado quando duas ou mais classes distintas tem método de mesmo nome de formas que uma função possa utilizar um objeto de qualquer uma das classes polimórficas sem necessidade de tratar de forma diferenciada conforme a classe do objeto.

## Encapsulamento

É uma forma eficiente de proteger os dados manipulados dentro da classe, além de determinar onde esta classe poderá ser manipulada a ideia é tornar o software mais flexível, fácil de modificar e de criar novas implementações. O encapsulamento serve para controlar o acesso aos atributos e métodos de uma classe.

## Abstração

É utilizada para a definição de entidades do mundo real. Sendo onde são criadas as classes. Essas entidades são consideradas tudo que é real, tendo consideração as suas características e acoes.

## Herança

Na Programação Orientada a Objetos o significado de herança tem o mesmo significado para o mundo real. Permite a criação de novas classes derivadas, subclasses, a partir de outras previamente criadas. a linguagem java permite o uso de herança simples, mas não permite a implementação de herança múltipla.

## Interfaces

Uma interface pode definir uma série de métodos, mas nunca conter implementação deles. Elas são declaradas usando a palavra-chave da interface e podem conter assinatura de método e declarações constantes.

## Referencias Bibliográficas

[1] wikipedia

[2] devmedia.com.br

## Paradigma de orientação e objeto