Classe (carro, pessoa, animal)

|

Objeto = diferentes instancias (ex pessoa: joao/maria/jose)

|

Atributos / metodos

Diferenças entre programação estruturada:

"Variaveis não são generalistas como variaveis globais da programação estruturada, melhor alocação de memoria"

Comportamentos dos objetos:

Encapsulameto

Herança

Poliformismo

Abstração

o conceito de CRUD (Create, Read, Update e Delete) geralmente compoem sistemas POO

