

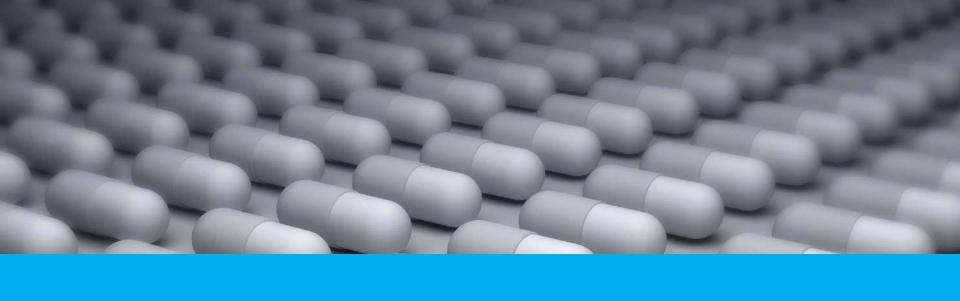
Algoritmos e Estrutura de Dados

Introdução à Orientação a Objetos

Prof. Vinícius Pereira Gonçalves vpgvinicius@unb.br

3 PILARES

- Encapsulamento.
- Herança.
- Polimorfismo.



ENCAPSULAMENTO

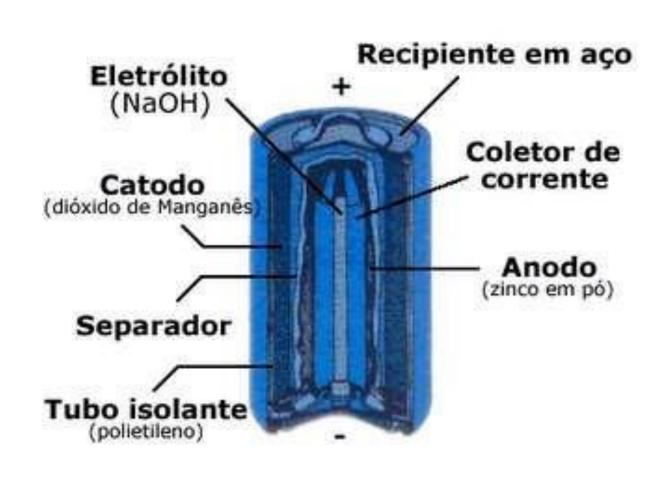


O que é um encapsulamento?





Porque a pilha tem ser uma capsula?















Pilha Recarregável

Pilha Comum







O código encapsulado não deixa o programador fazer besteira. E o código não vai prejudicar o programador. O que importa é que o resultado seja o mesmo.

Encapsular.

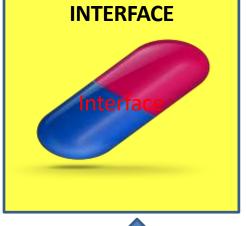
Ocultar partes independente da implementação, permitindo construir partes invisíveis ao mundo exterior.

Você pode conversar com a capsula por meio de mensagens.

a INTERFACE

Você não vai entrar na capsula. A capsula vai te responder.





mensagem

Mensagem

Meu controle remoto não precisa saber como essa pilha gerou essa energia.

Interface

Lista de serviços fornecidos por um componente. É o contato com o mundo exterior, que define o que pode ser feito com um objeto dessa classe.

Vantagens de encapsular

- 1. Tornar mudanças invisíveis.
- 2. Facilitar a reutilização do código.
- 3. Reduzir efeito colaterais.

Como encapsular?







Algoritmos e Estrutura de Dados

Introdução à Orientação a Objetos

Prof. Vinícius Pereira Gonçalves vpgvinicius@unb.br