Programação Orientada a Objeto (P.O.O.)

* Polimorfismo;
* Herança;
* Abstração;
* Encapsulamento.

Programada da maneira correta, a programação orientada a objeto permite que o código seja flexível e reutilizado de diversas formas.

Exemplo:

**Classe**: Caneta;

**Objeto**: {  
 Cor,

Marca,

Tamanho;

}