

# Linguagem Orientada a Objetos 1 (LOO1)

Prof. Vander Alves

# LOO1

- Um programa é uma lista de definição de classes
- Cada classe define estado e comportamento de seus objetos (instâncias)
  - estado -> atributos (semelhante às variáveis)
  - comportamento -> métodos (semelhante às funções)
- *Information Hiding*
- LOO1 é tipada
  - bool, int, String

# LOO1 -Execução

- A execução do programa começa pelo método main de uma classe
- Há a necessidade de um ambiente de execução
  - contexto de execução
  - contexto de tipos
  - heap (alocação de objetos)

```
class Aluno {  
    String nome;  
    int idade;  
  
    void main ( ) {  
        Aluno aluno;  
        aluno = new Aluno();  
        aluno.setNome ("Jose");  
        aluno.setIdade (20);  
    }  
  
    void setNome (String n) {  
        nome = n;  
    }  
  
    void setIdade (int i) {  
        idade = i;  
    }  
}
```