**Conceitos sobre Programação Orientada a Objetos**

<<Emanuela Maisa de Carlos Xavier/1000020314>> Faculdade de Engenharia Universidade Católica de Angola <<emanuelax592mail.com >>

*Abstract*— A herança reduz o tempo de desenvolvimento de programas.Uma interface é uma classe que contém especificações que serão usadas pelas outras classes.

Keywords — <<POO, Java,Subclasse>>

# Introdução

A Programação Orientada a Objetos conhecida como POO, é onde o desenvolvedor tem de começar a pensar fora da caixa, a imaginar uma forma aonde será preciso recorrer ao mundo real para o desenvolvimento das aplicações, pois hoje toda a programação em Java é orientada a objetos.

# Conceitos

Encapsulamento

EncapsulamentO é a técnica que faz com que detalhes internos do funcionamento dos métodos de uma classe permaneçam ocultos para os objetos.

Herança

Uma nova classe de objetos pode ser criada convenientemente por meio de herança — ela (chamada subclasse) começa com as características de uma classe existente (chamada superclasse), possivelmente personalizando-as e adicionando aspectos próprios.

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.

Interfaces

Interfaces — coleções de métodos relacionados que normalmente permitem informar aos objetos *o que* fazer, mas não *como* fazer.

Polimorfismo

O polimorfismo permite que referências de tipos de classes mais abstratas representem o comportamento das classes concretas que referenciam. Assim, é possível tratar vários tipos de maneira homogênea (através da interface do tipo mais abstrato).

##### Referências Bibliográficas

1. <https://www.devmedia.com.br/conceitos-encapsulamento-programacao-orientada-a-objetos/18702>
2. <https://www.devmedia.com.br/abstracao-encapsulamento-e-heranca-pilares-da-poo-em-java/26366>