

Programação Orientada a Objetos (POO) em JavaScript

Bem-vindos a este módulo dedicado à Programação Orientada a Objetos (POO) em JavaScript. Aqui, você descobrirá os fundamentos da POO, desde os conceitos básicos até a aplicação prática em JavaScript. Este módulo é perfeito para iniciantes e desenvolvedores que desejam aprimorar suas habilidades.



Fundamentos da POO

Encapsulamento

O encapsulamento protege dados e métodos internos de acesso direto, garantindo a integridade do objeto.

Herança

A herança permite que classes herdem características e funcionalidades de outras classes, promovendo reutilização de código.

Abstração

A abstração simplifica a complexidade, ocultando detalhes internos e expondo apenas o que é essencial.

Polimorfismo

O polimorfismo permite que um mesmo método se comporte de maneiras diferentes em classes diferentes.

POO em JavaScript

1

Classes

Em JavaScript, classes são blueprints para criar objetos.

2

Instâncias

As instâncias são objetos criados a partir de classes.

3

Construtores

Construtores são métodos especiais que inicializam objetos quando eles são criados.

4

Acessadores

Acessadores (getters e setters) controlam o acesso aos atributos de um objeto, garantindo a segurança e a consistência dos dados.

