# 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.

Construtores

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

Instâncias

As instâncias são objetos criados a partir de classes.

Acessadores

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

```
camaples, contertnien, (cicirepatile)
chants (f (lananstein) (carriel, contin
   pires(detun, campler (t));
   class: ferem ((Lare cantiom), it);
       propertiey, cvitlen.
        art objectics properticy: tty;
       thant ( covaes tenp.ion setile and the temp.ion
         (darilics; ellen tabp: )
        sanatuge the (tint coleipus
      obbjetan.ctant:, favarscrit*);
        port ffiam, livr;
       cart slimfles (tods), |
```