‘CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA “PAULA SOUZA” ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE MAUÁ

BRUNO FERREIRA

CARLOS EDUARDO

LEONARDO SANTO MONTEIRO

MARCOS JUNIOR CARVALHO

NIKOLAS GUEDES SILVA

EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO

MAUÁ

2015

BRUNO FERREIRA

CARLOS EDUARDO

LEONARDO SANTO MONTEIRO

MARCOS JUNIOR CARVALHO

NIKOLAS GUEDES SILVA

EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO

Trabalho para nota parcial

da matéria de Empreendedorismo e Inovação,

ministrado e solicitado pela professora Cláudia Emanoela Bonfim.

MAUÁ

2015

**RESUMO**

A orientação a objetos é um modelo de análise, projeto e programação de sistemas de software baseado na composição e interação entre diversas unidades de software chamadas de objetos. As principais linguagens orientadas a objetos de hoje são o Java e o C#.

Será apresentado as diferenças entre linguagem estruturada e POO, assim como mostrar as características da linguagem como polimorfismo, encapsulamento, herança etc.

Propriedades são funções membro que podem ser tratadas sintaticamente como se fossem campos. Encapsulamentos o encapsulamento é uma das principais técnicas que define a programação orientada a objetos.

A abstração consiste em um dos pontos mais importantes dentro de qualquer linguagem Orientada a Objetos. Herança é o reuso de código é uma das grandes vantagens da programação orientada a objetos.

**ABSTRACT**

The object orientation is an analysis model, design and programming of software systems based on the composition and interaction among different software units called objects. The main oriented languages today objects are Java and C #.

Will be presented the differences between structured language and OOP, and show the characteristics of language as polymorphism, encapsulation, inheritance, etc.

Properties are member functions that can be treated as if they are syntactically fields. Tunnels tunneling is one of the main techniques that defines the object-oriented programming.

Abstraction is one of the most important points within any object-oriented language. Inheritance is code reuse is one of the great advantages of object-oriented programming.

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

[Figura 1 Estruturada X Orientada a Objetos 9](#_Toc411503472)

[Figura 2 Herança na orientação a objetos 15](#_Toc411503473)

**SUMÁRIO**

[INTRODUÇÃO 7](#_Toc411503517)

[DESENVOLVIMENTO 8](#_Toc411503518)

[1. O QUE É PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS? 8](#_Toc411503519)

[2. QUAIS SÃO A LINGUAGENS ORIENTADAS A OBJETOS? 8](#_Toc411503520)

[3.QUAL A DIFERENÇA ENTRE LINGUAGEM ESTRUTURADA E LINGUAGEM ORIENTADA A OBJETOS? 8](#_Toc411503521)

[3.CARACTERISTICAS 10](#_Toc411503522)

[3.1 Propriedades 10](#_Toc411503523)

[3.2 Métodos 10](#_Toc411503524)

[3.3 Eventos 11](#_Toc411503525)

[3.4 Abstração 13](#_Toc411503526)

[3.5 Encapsulamentos 14](#_Toc411503527)

[3.5 Herança 14](#_Toc411503528)

[3.5 Polimorfismo 16](#_Toc411503529)

[CONCLUSÃO 17](#_Toc411503530)

[REFERÊNCIAS 18](#_Toc411503531)

# **INTRODUÇÃO**

A orientação a objetos é um modelo de análise, projeto e programação de sistemas de software baseado na composição e interação entre diversas unidades de software chamadas de objetos. As principais linguagens orientadas a objetos de hoje são o Java e o C#.

Será apresentado as diferenças entre linguagem estruturada e POO, assim como mostrar as características da linguagem como polimorfismo, encapsulamento, herança etc.

# **DESENVOLVIMENTO**

# **CONCLUSÃO**

# **REFERÊNCIAS**

GASPAROTTO, HENRIQUE MACHADO. **Os 4 pilares da Programação Orientada a Objetos.** Disponível em: <http://www.devmedia.com.br/os-4-pilares-da-programacao-orientada-a-objetos/9264 >. Acesso em: 11/02/2015 Horário: 10:16.

CAMARGO, WELLINGTON BALBO DE. **Propriedades e Eventos – Classes: Programação Orientada a Objetos – Parte 2.** Disponível em: <http://www.devmedia.com.br/propriedades-e-eventos-classes-programacao-orientada-a-objetos-parte-2/18577>. Acesso em: 11/02/2015 Horário: 10:29.

CAMARGO, WELLINGTON BALBO DE. **Campos e métodos – Classes: Programação Orientada a Objetos – Parte 1.** Disponível em: <http://www.devmedia.com.br/campos-e-metodos-classes-programacao-orientada-a-objetos-parte-1/18576>. Acesso em: 11/02/2015 Horário: 10:37.