

# Trabalho de java-FP2

**Francisco Lopes Zuanga**

**ID: 1000020729**

**franciscolopes061@gmail.com**

**Abstrato:** pilares da programação orientada a objecto(POO) , e seus conceitos.

**Polimorfismo:** polimorfismo é o princípio pelo qual duas ou mais classes derivadas de uma mesma superclasse podem invocar métodos que têm a mesma identificação, assinatura, mas comportamentos distintos, especializados para cada classe derivada, usando para tanto uma referência a um objeto do tipo da superclasse.

**Encapsulamento:** encapsulamento vem de encapsular, que em programação orientada a objetos significa separar o programa em partes, o mais isolado possível. A idéia é tornar o software mais flexível, fácil de modificar e de criar novas implementações

**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, tendo como consideração as suas características e ações.

**Herança:** A herança é um mecanismo da Orientação a Objeto que permite criar novas classes a partir de classes já existentes, aproveitando-se das características existentes na classe a ser estendida

**Interfaces:** O conceito de interface é usado em praticamente toda a computação, até mesmo na engenharia do ramo programação em baixo nível (interface de comunicação entre hardware e o kernel do Sistema Operacional).

Podemos definir interface como uma face, um plano, uma divisa que faz a comunicação entre dois meios diferentes.

## Referencias Bibliográficas

<https://www.devmedia.com.br/os-4-pilares-da-programacao-orientada-a-objetos/9264>

<https://www.devmedia.com.br/abstracao-encapsulamento-e-heranca-pilares-da-poo-em-java/26366>