Título do Trabalho

Flavio HélderNgombo / 1000020574  
Faculdade de Engenharia   
Universidade Católica de Angola  
flaviongombo@gmail.com

1. **INTRODUÇÃO**

**NESTE CONTEXTO APRESENTEI AS DEFINIÇÕES DOS PILARES DA PROGAMAÇÃO JAVA**

**INTERFACE**

Podendo dizer que a interface seria um contrato entre a classe e o mundo exterior. Quando uma classe implementa uma interface, se compromete a fornecer o comportamento publicado por esta interface. As classes ajudam a definir um objeto e seu comportamento e as interfaces que auxiliam na definição dessas classes. As interfaces são formadas pela declaração de um ou mais métodos, os quais obrigatoriamente não possuem corpo.

**HERANÇA**

Uma característica bem pensada como uma família vamos imaginar: a criança, por exemplo, está herdando características de seus pais. Os pais, herdam algo dos avós, o que faz com que a criança também tem características de seus avos, e assim sucessivamente.

**ENCAPSULAMENTO**

Se trata do fato de esconder as propriedades, criando uma espécie de caixa preta.  
Sempre com os métodos privados ligadas a métodos especiais chamados getters e setters, que irão retornar e setar o valor da propriedade, respectivamente. O encapsulamento evita o acesso direto a propriedade do objeto, adicionando uma outra camada de segurança à aplicação.

# ABSTRAÇÃO

Ocorre em você conseguir dá uma identidade e a identidade deve ser única dentro do sistema colando em si as suas propriedades, ex: “Raça” e “ Idade.

**POLIMORFISMO**

Outro ponto essencial na programação orientada a objetos é o chamado polimorfismo. Na natureza, vemos animais que são capazes de alterar sua forma conforme a necessidade, e é dessa ideia que vem o polimorfismo na orientação a objetos. Como sabemos, os objetos filhos herdam as características e ações de seus “ancestrais”. Entretanto, em alguns casos, é necessário que as ações para um mesmo método seja diferente. Em outras palavras, opolimorfismo consiste na alteração do funcionamento interno de um método herdado de um objeto pai.