

Prof. esp. Thalles Canela

- **Graduado:** Sistemas de Informação - Wyden Facimp
- **Pós-graduado:** Segurança em redes de computadores - Wyden Facimp
- **Professor (contratado):**
- **Pós-graduação:** Segurança em redes de computadores - Wyden Facimp
- **Professor (Efetivado):**
- **Graduação:** Todo núcleo de T.I. - Wyden Facimp
- **Tech Lead na Motoca Systems**

Redes sociais:

- **Linkedin:** <https://www.linkedin.com/in/thalles-canela/>
- **YouTube:** <https://www.youtube.com/aXR6CyberSecurity>
- **Facebook:** <https://www.facebook.com/axr6PenTest>
- **Instagram:** https://www.instagram.com/thalles_canela
- **Github:** <https://github.com/ThallesCanela>
- **Github:** <https://github.com/aXR6>
- **Twitter:** <https://twitter.com/Axr6S>

A Programação Orientada a Objetos (POO) oferece uma série de benefícios e vantagens em relação a outros paradigmas de programação.



Aqui estão alguns dos principais benefícios da POO:

- **Modularidade:** A POO permite a divisão do código em módulos independentes chamados de classes. Cada classe é responsável por uma tarefa específica, facilitando a organização e a manutenção do código. Isso torna o desenvolvimento mais estruturado e reutilizável.
 - **Reutilização de código:** A herança e o polimorfismo na POO permitem que classes e métodos sejam herdados e reutilizados em diferentes partes do programa. Isso evita a duplicação de código e promove uma maior eficiência no desenvolvimento, já que é possível aproveitar soluções já implementadas.
 - **Encapsulamento:** O encapsulamento protege os dados e comportamentos de uma classe, permitindo um controle preciso sobre seu acesso. Isso evita que os dados sejam modificados de forma incorreta ou indesejada, melhorando a segurança e a integridade do código.
-



Aqui estão alguns dos principais benefícios da POO:

- **Flexibilidade e extensibilidade:** O polimorfismo permite que objetos de diferentes classes possam ser tratados de maneira uniforme, desde que implementem a mesma interface. Isso torna o código mais flexível e extensível, permitindo a adição de novas classes e funcionalidades sem afetar o código existente.
 - **Manutenção simplificada:** Com a POO, as mudanças e atualizações no código são mais fáceis de serem feitas. As classes são independentes umas das outras, o que facilita a identificação e a correção de erros. Além disso, o código é mais modular e organizado, o que torna a manutenção mais simples e menos propensa a erros.
 - **Colaboração em equipe:** A POO facilita o trabalho em equipe, pois permite que diferentes desenvolvedores trabalhem em módulos independentes. Cada membro da equipe pode se concentrar em uma parte específica do projeto, e depois integrar todas as partes de forma mais fácil.
-



Aqui estão alguns dos principais benefícios da POO:

- Abstração e modelagem do mundo real: A POO permite a criação de classes e objetos que representam entidades e conceitos do mundo real. Isso torna o código mais intuitivo e legível, pois reflete diretamente a estrutura e o comportamento das entidades que estão sendo modeladas.
-



Encapsulamento

- O encapsulamento é um princípio da programação orientada a objetos que visa proteger os dados e o comportamento de uma classe, controlando o acesso a eles. Ele envolve o empacotamento de atributos e métodos em uma única entidade, chamada de classe, e o controle dos níveis de acesso a esses elementos.
-



Encapsulamento

- Atributos: são as características ou propriedades de um objeto. No encapsulamento, é comum utilizar atributos privados, que só podem ser acessados e modificados dentro da própria classe. Isso evita que os atributos sejam alterados de forma incorreta ou indesejada.
 - Métodos: são as ações ou comportamentos que um objeto pode executar. No encapsulamento, é possível definir métodos públicos, que podem ser acessados por outras classes, e métodos privados, que só podem ser chamados dentro da classe em que estão definidos.
-



Herança

- A herança é um mecanismo da programação orientada a objetos que permite que uma classe herde características de outra classe. A classe que herda é chamada de classe derivada ou subclasse, e a classe da qual ela herda é chamada de classe base ou superclasse.
 - A herança estabelece uma relação "é um" entre as classes, o que significa que a classe derivada é uma especialização da classe base, possuindo todos os atributos e métodos da classe base e podendo adicionar novos atributos e métodos ou alterar o comportamento dos métodos existentes.
 - A herança traz benefícios como a reutilização de código, uma vez que as classes derivadas podem aproveitar o código já implementado na classe base, e a organização hierárquica de classes, facilitando a compreensão e a manutenção do código.
-



Polimorfismo

- O polimorfismo é um conceito da programação orientada a objetos que permite que objetos de classes diferentes possam ser tratados de forma uniforme, através de uma mesma interface ou um mesmo conjunto de métodos.
 - O polimorfismo permite que um objeto possa ser referenciado por uma variável de um tipo mais geral, mas ainda assim executar o comportamento específico da classe a que pertence. Isso ocorre porque as classes derivadas podem substituir ou estender os métodos herdados da classe base.
 - O polimorfismo traz flexibilidade e extensibilidade ao código, permitindo que diferentes objetos possam responder de maneiras diferentes a uma mesma chamada de método. Isso facilita a implementação de algoritmos genéricos e facilita a manutenção e a evolução do código.
-

Atividade



- Elaborar uma classe;
- Atributos para a classe;
- Métodos para a classe;
- Instanciar o objeto;
- Enviar:
danilo.facimp@hotmail.com
- Colocar: Nome e Matrícula