# Apontamentos:

## Aula 1:

### Vantagens da POO:

Confiável: o isolamento entre as partes gera software seguro. AO alterar uma parte, nenhuma outra é afetada.

Oportuno: ao dividir tudo em partes, várias delas podem ser desenvolvidas em paralelo.

Manutenível: atualizar um software é mais fácil. Uma pequena modificação vai beneficiar todas as partes que usarem o objeto.

Extensível: o software não é estático. Ele deve crescer para permanecer útil.

Reutilizável: podemos usar objetos de um sistema que criamos em outro sistema futuro.

Natural: mais fácil de entender. Você se preocupa mais na funcionalidade do que nos detalhes de implementação.

## Aula 2:

### Objeto:

Coisa material ou abstrata que pode se percebida pelos sentidos e descrita por meio das suas características, comportamentos e estado atual.

### Todos os Objetos têm:

Atributos; Métodos; Estado.

### Instanciar:

Gerar um objeto a partir de uma classe.

## Aula 3:

### Linguagem de Modelagem Unificada UML:

#### Diagrama de Classes

**Caneta**

+ modelo

+ cor

- ponta

# carga

# tampada

+ escrever()

+ rabiscar()

+ pintar()

- tampar()

- destampar()

Figura - Exemplo de Class

#### Modificadores de Visibilidade

Indicam o nível de acesso aos componentes internos de uma classe

**+** público

a classe atual e todas as outras classes

**-** privado

somente a classe atual

**#** protegido

a classe atual e todas as suas subclasses

## Aula 4:

## Aula 5: