**Resumo dos seguintes conceitos/princípios em OOP**

Inocência Paulo  
Faculdade de Engenharia   
Universidade Católica de Angola  
[inocamachado@gmail.com](mailto:inocamachado@gmail.com)

*Abstract* – definirei alguns princípios na OOP

1. INTRODUÇÃO

Breve introdução ou definição sobre os principais conseitos em OOP

1. CONSEITOS

**Encapsulamento - Encapsulament é a técnica que faz com que detalhes internos do funcionamento dos métodos de uma classe permaneçam ocultos para os objetos.**

**Herança –**  é um princípio de [orientação a objetos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Orienta%C3%A7%C3%A3o_a_objetos), que permite que [classes](https://pt.wikipedia.org/wiki/Classe_(programa%C3%A7%C3%A3o)) compartilhem [atributos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Atributo_(programa%C3%A7%C3%A3o)) e [métodos](https://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_(programa%C3%A7%C3%A3o)), através de "heranças".

**Abstração** - é a habilidade de concentrar nos aspectos essenciais de um contexto qualquer, ignorando características menos importantes ou acidentais. Em modelagem [orientada a objetos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Orienta%C3%A7%C3%A3o_a_objeto), uma [classe](https://pt.wikipedia.org/wiki/Classe_(programa%C3%A7%C3%A3o)) é uma abstração de entidades existentes no domínio do sistema de [software](https://pt.wikipedia.org/wiki/Software).

**Interface –** Podemos dizer que a interface é uma ponte entre a classe e o mundo exterior.

**Polimorfismo –** é um princípio que permite que referências de tipos de [classes](https://pt.wikipedia.org/wiki/Classe_(programa%C3%A7%C3%A3o)) mais abstratas representem o comportamento das classes concretas que referenciam.