**Resumo dos conceitos/princípios em OOP**

Israel de Jesus Borges da Rocha  
Faculdade de Engenharia   
Universidade Católica de Angola  
[israel.j.b.darocha@gmail.com](mailto:israel.j.b.darocha@gmail.com)

***Abstrac***t – apresentação dos conseitos principais da POO

1. INTRODUÇÃO

Resumidamente, apresentarei os conseitos ou princípios mais importantes na Programação orientada a objetos, ou seja os conseitos que de certa forma regem ou dão características nesse tipo de programação

1. CONSEITOS

**Encapsulamento –** numa determinada classe existem detalhes técnicos dos seus métodos, o encapsulamento é usado para fazer com que esses mesmos detalhes permaneçam ocultos para os objetos.

**Herança –** na POO (Programação Orientada a Objetos), a herança é um princípio que nos permite partilhar atributos e métodos entre classes.

**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.

**Interface –** interface ou protocolo, é uma referência à característica que permite a construção de [interfaces](https://pt.wikipedia.org/wiki/Interface_(ci%C3%AAncia_da_computa%C3%A7%C3%A3o)) que isolam do mundo exterior os detalhes de implementação de um [componente de software](https://pt.wikipedia.org/wiki/Componente_de_software).

**Polimorfismo – é** um princípio a partir do qual as classes provenientes de uma única classe base são capazes de invocar os métodos que, embora apresentem a mesma assinatura, comportam-se de maneira diferente para cada uma das classes derivadas.