

# Princípios de Programação Orientada Ao Objecto (OOP)

<<João Lelo/ 1000021801>>

Faculdade de Engenharia

Universidade Católica de Angola

<<joaofernandolelo68@gmail.com>>

Venho por meio deste trabalho, documentar os Princípios de Programação Orientada Ao Objecto (OOP). Abordaremos os principais tópicos sobre o assunto, abrangendo sucintamente o conteúdo como um todo, a fim de que seja de fácil compreensão.

## I. Introdução

A Programação Orientada a Objectos (POO) diz respeito a um padrão de desenvolvimento que é seguido por muitas linguagens, como C# e Java.

## II. Conceitos

Esse padrão se baseia em cinco pilares que veremos ao longo desse artigo;

### Encapsulamento

É a técnica utilizada para esconder uma ideia, ou seja, não expor detalhes internos para o utilizador, tornando partes do sistema mais independentes possível. Por exemplo, quando um controle remoto estraga apenas é trocado ou consertado o controle e não a televisão inteira.

### Herança

Herança Na Programação Orientada a Objectos o significado de herança tem o mesmo significado para o mundo real. Assim como um filho pode herdar alguma característica do pai, na Orientação a

Objectos é permitido que uma classe herde atributos e métodos da outra. 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

Podemos definir como interface o contrato entre a classe e o mundo exterior. Quando uma classe implementa uma interface, se compromete a fornecer o comportamento publicado por esta interface.

### O Polimorfismo

É um mecanismo por meio do qual selecionamos as funcionalidades utilizadas de forma dinâmica por um programa no decorrer de sua execução.

## III. Conclusão

A programação orientada a objectos traz uma ideia muito interessante: a representação de cada elemento em termos de um objecto, ou classe. Esse tipo de representação procura aproximar o sistema que está sendo criado ao que é observado no mundo real, e um objeto contém características e ações, assim como vemos na realidade.

### Referências Bibliográficas

- 1) <https://www.devmedia.com.br/os-4pilares-da-programacao-orientada-aobjetos/9264>
- 2) <https://www.profissionaisti.com.br/2011/07/para-digma-orientado-a-objetos-afinal-o-que-e-um-objeto/>
- 3) <https://pt.scribd.com/document/283099740/Paradigma-de-Orientacao-a-Objetos>