



UNIVERSIDADE CATÓLICA DE  
ANGOLA

TRABALHO INVESTIGATIVO  
FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO  
TEMA: PROGRAMAÇÃO  
ORIENTADA AO OBJECTOS

ELABORADO POR:

João Lelo

ID: 1000021801

### **INTRODUÇÃO**

A Programação Orientada a Objetos (POO) diz respeito a um padrão de desenvolvimento que é seguido por muitas linguagens, como C# e Java. Esse padrão se baseia em cinco pilares que veremos ao longo desse artigo.

### **FUNDAMENTO TEORÍCO**

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 usuário, 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**

Na Programação Orientada a Objetos 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

Objetos 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, veja na

#### **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.

### **CONCLUSÃO**

A programação orientada a objetos traz uma ideia muito interessante: a representação de cada elemento em termos de um objeto, 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**

[https://www.devmedia.com.br/os-4-](https://www.devmedia.com.br/os-4-pilares-da-programacao-orientada-a-objetos/9264)

[pilares-da-programacao-orientada-a-objetos/9264](https://www.devmedia.com.br/os-4-pilares-da-programacao-orientada-a-objetos/9264)

[https://pt.wikibooks.org/wiki/Programa](https://pt.wikibooks.org/wiki/Programação_Orientada_a_Objeto/Herança)  
[ção\\_Orientada\\_a\\_Objeto/Herança](https://pt.wikibooks.org/wiki/Programação_Orientada_a_Objeto/Herança)