



Data	Entrega	Valor	Professor	Trabalho 01
08/08/23	31/08/23		Dr. Emerson A. Carvalho	Fundamentos da Programação Orientada a Objetos

<b>Avisos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• O trabalho deve ser feito <b>individualmente</b></li><li>• Deve ser enviado em formato .pdf via GSA da disciplina</li></ul>
---------------	---

<b>Alunos(as)</b>	
-------------------	--

01

Assista aos vídeos desse [curso](#). Baseado no **conteúdo do curso**, e após ter feito todas as atividades propostas no curso, escreva um texto com suas palavras, que deve ser feito em forma de **artigo**, contendo os seguintes tópicos:

- **Introdução a POO**
- **Conceitos**
  - Classes
  - Objetos
  - Métodos
  - Atributos
  - Abstração
  - Encapsulamento
  - Herança
  - Polimorfismo
- **Conclusão**
  - **Anexo 1:** Exemplos de códigos, colocados em um **anexo** do artigo (pode ser usado os exemplos do curso, de preferência feitos por você), implementando os conceitos de Classes, Objetos, Métodos, Atributos, Encapsulamento, Herança, e Polimorfismo.

Todos os códigos devem ter uma explicação sobre sua implementação, relacionando o código aos conceitos da POO que ele implementa.

Um determinado exemplo de código pode estar relacionado a mais de um conceito.

O artigo deve conter no máximo 5 páginas, **não considerando o anexo**. Se considerar o anexo, onde ficarão os exemplos de código, não há limite de páginas.