Pilares do Paradigma de Orientação à Objectos

<<Josias G. Mendes / 1000022933>>  
Faculdade de Engenharia   
Universidade Católica de Angola  
<<josiaswinder@gmail.com >>

*Abstract*— O presente trabalho aborda os conceitos primordiais necessários para entender a programação orientada à objectos. O conceito de encapsulamento, herança e polimorfismo.

Keywords — <<classes, objectos, encapsulamento, interface, abstração, herança e polimorfismo>>

# Introdução

É practicamente impossível, actualmente, aprofundar os conhecimentos sobre programação orientada à objecto sem conhecer os conceitos que servem como pilares do paradigma de orientação à objectos. A necessidade de automação é cada vez maior e, sem entender esses conceitos não seria possível acompanhar a evolução tecnológica e a criação de objectos inteligentes.

# Conceitos

Encapsulamento: oculta dados, é uma espécie de barreira protetora, que protege o código fonte do usuário e vice-versa, ele fornece ao usuário informações geradas pelo código fonte. A interação entre o usuário e o código fonte é feita por intermédio de mensagens.

Interface: é uma das formas de contato entre o que está no interior do processo de encapsulamento com o mundo exterior. Fornece uma lista que define o que pode ser feito com o objecto dessa classe.

Herança: permite que a partir de uma classe mãe (progenitora, super classe), a gente possa criar classes filhas (sub-classes) com características e comportamentos comuns herdados da classe mãe.

Abstração: é o processo de separar os atributos (características e comportamentos) finitos mais importantes de um objecto para um determinado caso.

Polimorfismo: permite que o mesmo nome represente várias características e comportamentos diferentes.

##### Referências Bibliográficas

1. https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Programa%C3%A7%C3%A3o\_orientada\_a\_objetos
2. POO ou OOP: https://www.ic.uff.br/~leomurta/courses/poo/aula08.pdf