

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

para programadores **Java** e **C++**

Com o professor

Marcio Feitosa



CONTEÚDO

1. O que é Programação Orientada a Objetos e a sua base principal - a classe.
2. Qualificadores de acesso - public, private e protected
3. Encapsulamento
4. Atributos e métodos estáticos

CONTEÚDO

- 5. Métodos construtores e métodos destrutores
- 6. Herança
- 7. Sobrecarga
- 8. Sobrescrita

CONTEÚDO

9. Polimorfismo

10. Interfaces

11. Classes abstratas

12. Herança múltipla (C++)

CONTEÚDO

13. Sobrecarga de operadores (C++)

14. Classes e métodos de tipos genéricos

15. Alguns outros qualificadores - final, const, friend, mutable, inline e volatile.

16. Como identificar as classes que devem constar em um sistema.

CONTEÚDO

17.Outros tipos de classe

18.Coesão e Acoplamento

19.Associações entre classes

20.Agregação e Composição

CONTEÚDO

21.Exemplo de um pequeno sistema:

- Versão 1: não orientado a objetos
- Versão 2: orientado a objetos