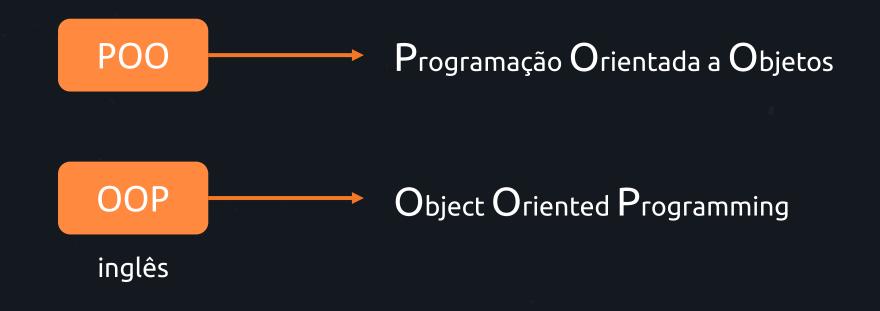
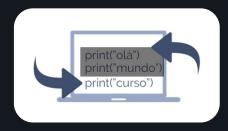
## O que é programação Orientada a Objetos



### Evolução das linguagens de programação





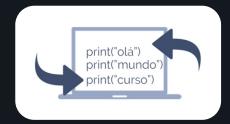






Programação Linear

Programação Estruturada

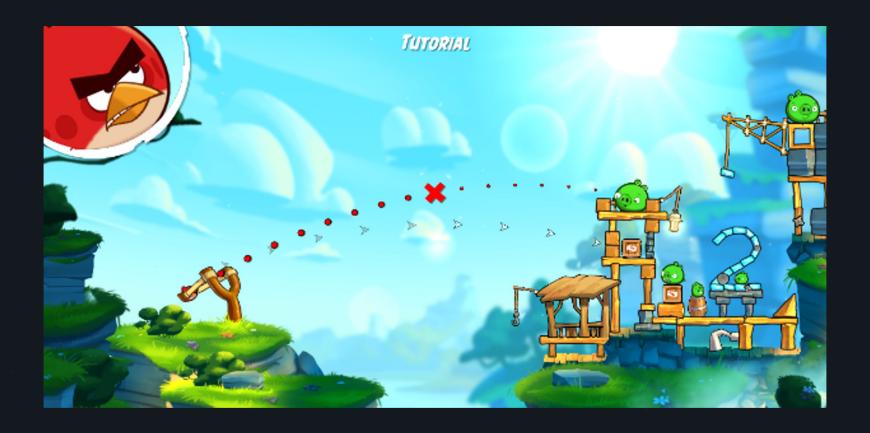


Programação Modular

Programação POO

# Objetivo da POO

Aproximar o mundo digital do mundo real



### 4 pilares da orientação a Objetos

Abstração

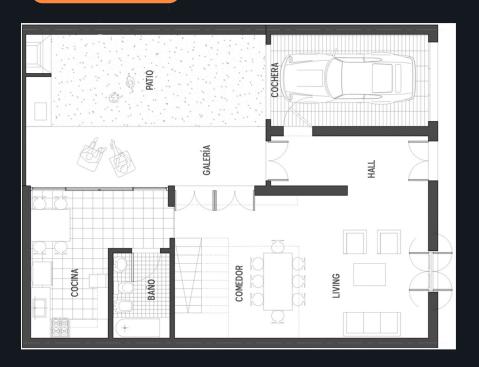
Encapsulamento

Herança

Polimorfismo

## Classes e Objetos

Planta → Classe



Casa — Objeto



## Atributos



#### Atributos

- Cor
- Tipo de janela
- Vagas na garagem
- •

# Métodos



#### Métodos

- Abrir portão
- Abrir janelas
- Ligar as luzes
- •

### Jogo Mario Kart (atributos)



kart

pneu

planador

### Jogo Mario Kart (métodos)



acelerar

virar

Jogar Poderes

#### Convenções de nomenclatura



