Programa orientada a objetos foi criada por Alan Kay, autor da linguagem SmallTalk

Modelagem de classes que foi feito primeiro induziu vocês a desenvolver o mesmo desenho do modelo

**Itens de POO:**

* Classes planta baixa do objeto
* Objetos
* Atributos características
* Métodos acoes e procedimentos
* Construtores
* herança
* referencia colocar um obj criado para um novo
* declaração criar um objeto ou atributo ou classe

Toda classe tem construtor, a diferença é que ela não foi declarada

**CLASSE**

* Toda classe possui um nome.
* Possuem visibilidade, exemplo: public, private, protected;
* Possuem membros como: Carfacterísticas e Ações;
* Para criar uma classe basta declarar a visibilidade, digitar a palavra reservada class o NomeDaClasse e abrir e fechar chaves {}

Automaticamente ao tirar o public da classe, a classe ainda continua public.

Private e Protected são apenas para os métodos e os atributos.

A palavra reservada que define o método e o VOID

Um método retorna apenas 1 tipo de dado.

Tudo aquilo que a classe define subentende como um objeto

Para ter uma classe, precisa ter características (Atributos) e as ações (Métodos)

Os mesmos tipos de dados (String, double, int, Array...) podem ser retornados

O return é um método que pode sim depender de outros métodos.

Métodos podem ter parâmetros.

O Construtor é um método (a palavra construir é uma ação, ou seja, um método)

Parâmetros são os valores essências para definir a característica

Parâmetros são características obrigatórias, são predefinições ou filtros

Herança permite que uma classe herde atributos e métodos de outra