

Orientação a Objetos (OO)

O que são Classes?

R: São modelos usados para a criação de objetos.

Exemplo de Classe JS:

```
class Pessoa {  
  construtor(nome,sobrenome,cpf,email){  
    this.nome = nome;  
    this.sobrenome = sobrenome;  
    this.cpf = cpf;  
    this.email = email;  
  }  
}
```

Atributos e Métodos

R: A classe define os atributos (características) e os métodos (comportamentos) de um objeto.

Exemplo:

```
class Pessoa {  
  // Atributos  
  construtor(nome,sobrenome,cpf,email){  
    this.nome = nome;  
    this.sobrenome = sobrenome;  
    this.cpf = cpf;  
    this.email = email;  
  }  
  
  // Comportamento  
  exibirNomeCompleto(){  
    console.log(` ${this.nome} ${this.sobrenome}`);  
  }  
}
```

Herança

R: É um mecanismo da Orientação a Objetos que permite que uma classe herde características de uma outra classe.

Exemplo de Herança JS:

```
class Programador extends Pessoa {  
    // Atributos  
    construtor(nome,sobrenome,cpf,email, linguagem){  
        super(nome,sobrenome,cpf,email);  
        this.linguagem = linguagem;  
    }  
}
```

Objeto

R: O Objeto é a instância de uma classe.

Exemplo:

```
const novoDev = new Programador("André", "Silva", "andre@gmail.com", "Javascript");
```

RESUMO

- A Orientação a objetos é um método (estilo) de se programar.
- Na Orientação a Objetos a idéia é transformar coisas do mundo para o código.
- Uma classe tem atributos e métodos.
- Um objeto é uma instância de classe em memória.