



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia

Profissão: Engenheiro Front-End



Orientação a Objetos com JavaScript



GUIA DA AULA 1



Introdução

- **Programação orientada a objetos**
- **Abstração**
- **Classe e herança**
- **Instância**



Acompanhe aqui
os temas que
serão tratados
na videoaula



Programação orientada a objetos

A programação orientada a objetos (POO) é composta pelos pilares:

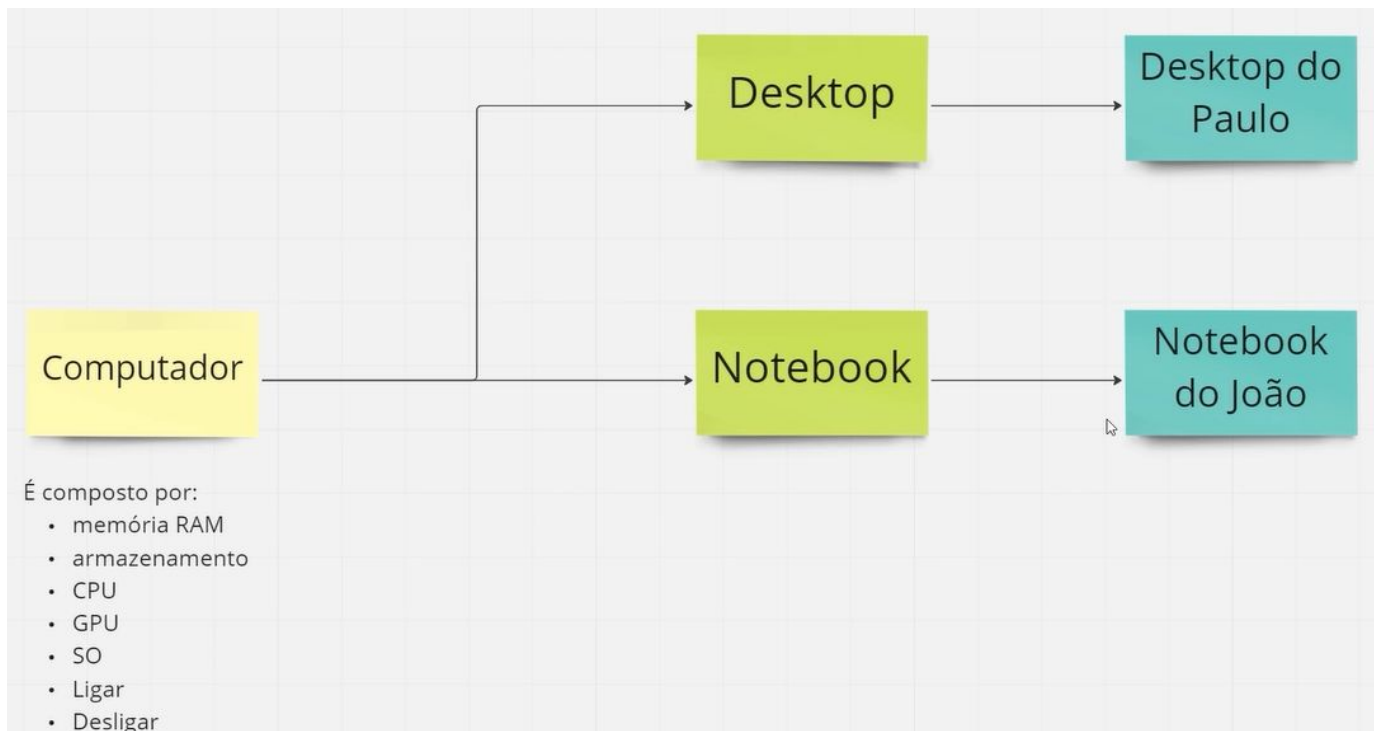


Abstração

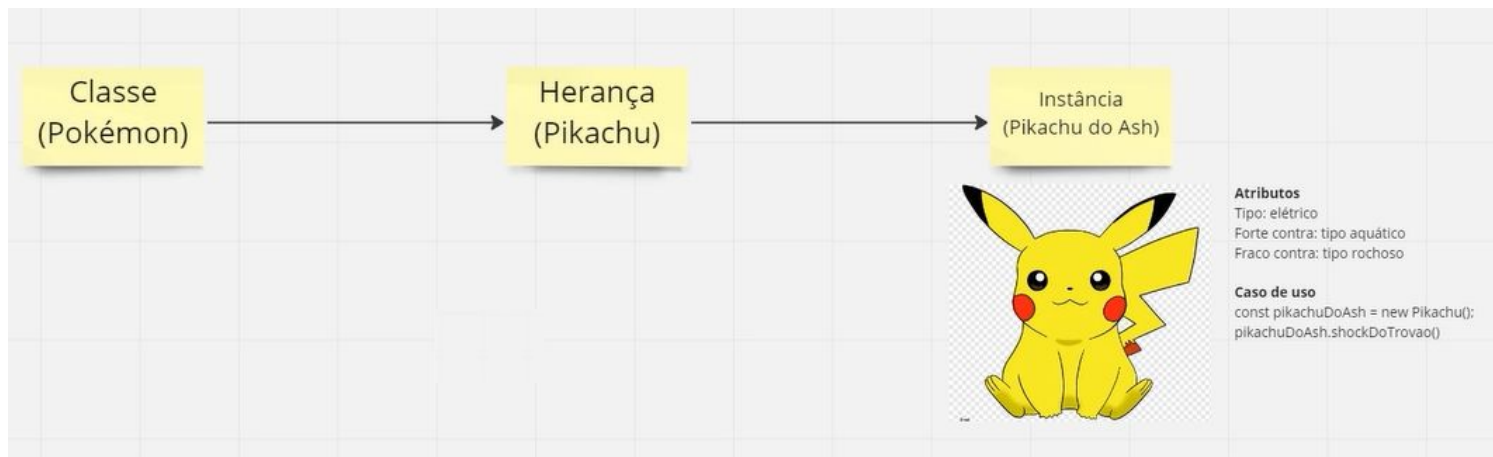
A programação orientada a objetos (POO) é composta pelos pilares: herança, polimorfismo e encapsulamento. Através dessa programação, podemos representar os itens do mundo real na programação. Um carro, por exemplo, ele é composto por rodas, pneus, volante, portas etc. Essa ideia que temos de um carro é uma **abstração**.

Um carro é composto por muito mais itens, temos a parte elétrica, mecânica, em carros mais modernos temos a programação presente. Embora um carro seja composto por diversas partes não é necessário conhecer os seus detalhes para dirigir um, toda essa complexidade é abstraída para um objeto com rodas.





Classe e herança



Instância

Instância
(Pikachu do Ash)



Atributos

Tipo: elétrico
Forte contra: tipo aquático
Fraco contra: tipo rochoso

Caso de uso

```
const pikachuDoAsh = new Pikachu();  
pikachuDoAsh.shockDoTrovao()
```

