

Introdução a Orientação a Objetos

Vantagens:

Reuso de Código;

Reflete o mundo real;

Facilita Manutenção no Código.

Conceitos:

Classes - Descrição de um grupo objetos. Exemplo: Humano (Classe abstrata), Homem (Classe comum), Animal (Classe Abstrata) e Cachorro (Classe comum).

*As classes possuem atributos que descrevem suas características.

Metodos:

São os comportamentos que as classes possuem, ou seja, ações de uma classe.

Herença:

É a possibilidade de reutilizar atributos de uma classe geral. No caso, são tratadas como classes abstratas as classes geral que permitem a utilização dos seus atributos. Exemplo: Animal (Classe geral) -> Mamifero (CG) -> Felino (CG) -> Tigre (Classe comum) que herda características das classes anteriores...

Polimorfismo:

É um atributo que pode ser utilizado em mais de um metodo. Exemplo:

Emitir Som ->

Cachorro -> Latir

Gato -> Miar