Exercícios Orientação Objetos

1 – A Poo nos permite abstrair o que temos no mundo real para o mundo digital em forma de objetos, facilitando o entendimento e manipulação do mesmo. Ela se torna fundamental quando precisamos relacionar propriedades e comportamento entre esses objetos, realizando isso de forma simples e bastante visual, o que aumenta o domínio do programador sobre o programa que se está criando, facilitando na criação e manutenção do código.

2 – Classe é um objeto do mundo real abstraído para o mundo digital, no qual possui nome, atributos e métodos.

3 – Um objeto é a abstração de uma classe, ou seja, é a criação de um objeto digital utilizando como base as propriedades e métodos contidos na classe.

4 – Classe é o funcionário em si, enquanto seus dados pessoais são os atributos dessa classe.

5 –

Encapsulamento: Restringe partes da classe para controle de acesso, de modo a tornar o código mais seguro a alterações por parte do usuário.

Herança: Classes que herdam as propriedades e métodos de outras classes, sendo essas que herdam chamadas de filhas e as que passam suas características chamadas de mães.

Polimorfismo: Permite utilizar o mesmo método para diferentes finalidades.