Programação Orientada a Objecto

<<Magda Maria Gouveia Alferes / 1000020636>>  
Faculdade de Engenharia   
Universidade Católica de Angola  
<<magdamariagouveiapulungo@gmail.com >>

**Abstract-- Um resumo muito conciso sobre a tarefa de Fundamentos de Programação 2 a ser apresentado...**

# ENCAPSULAMENTO

É a técnica com que os detalhes internos do funcionamento dos métodos de uma classe permaneçam ocultos para objectos, ou seja,é uma técnica usada para esconder uma ideia ,não expondo detalhes internos para o usuário.

# HERANÇA

Quando temos duas classes diferentes e são próximas e possuem características mútuas e existe uma especificação entre elas, para não haver uma redundância na identificação do código todo, podemos compartilhar os seus atributos e metódos... este processo é chamado herança.

# POLIMORFISMO

É a definição de entidades do mundo real, descrevendo as suas características e acções. Por exemplo: a entidade carro, tem como característica a cor, peso, altura, e como acção ligar, desligar, acelerar, parar... a entidade alimento, tem como característica cor, sabor, cheiro, e como acção lavar, cozinhar, lavar.

# INTERFACE

É um contrato entre a classe e o mundo exterior. A interface facilita a relação, interação entre o usuário e o sistema a ser utilizado.

# ABSTRAÇÃO

É quando duas ou mais classes derivada de uma mesma superclasse podem invocar métodos que têm a mema identificação ou assinatura.