

Introdução à Programação Orientada a Objetos (POO)

5 horas

Resumo do Curso

O objetivo deste curso é apresentar o conceito da programação orientada a objetos e as diferenças entre a programação estruturada e a POO, que surgiu da necessidade de deixar a programação mais fácil para os desenvolvedores de software.

Neste curso, vamos abordar os fundamentos, os quatro pilares da POO (que são a abstração, o encapsulamento, a herança e o polimorfismo) e você também conhecerá alguns exemplos de linguagens orientadas a objeto, como o Java, o C++ e o C#.

Tudo isso será abordado de uma forma bem didática e com exemplos para você perceber que Programação Orientada a Objetos pode ser compreendida por todos, de uma maneira bem descomplicada!

Conteúdo

- Módulo 1: Programação estruturada *versus* orientada a objetos
- Módulo 2: Os quatro pilares da programação orientada a objetos
- Módulo 3: Linguagens orientadas a objeto