AULA TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO

CLASSE x OBJETO

* Classe é a definição
* Objeto é o definido

Um objeto é criado baseado em uma classe

OBJETOS

* Possui atributos
* Possui métodos

GETTERS E SETTERS

* Usados para garantir uma melhor segurança do código
* Get faz a função de retornar o valor de um atributo
* Set faz a função de definir um valor para um atributo

SOBRECARGA

* Mesma função que efetua passos diferentes

RECURSIVIDADE

* Exemplo Fatorial (chama a mesma função passando n-1)
* Rotina e Loop
* Método chama a si mesmo

HERANÇA

* Um objeto herda tudo que o outro possui
* Exemplo administrador e cliente
* Evita repetição de código

ENCAPSULAMENTO

* Proteção
* Abstração
* Getters e Setters

POLIMORFISMO

* Muitas formas de se resolver algo
* O mesmo código efetua ações diferentes baseado na ocasião