

Linguagem de Programação I

10/03/2025

Professor: Dario Beutler

Introdução a POO

A Programação Orientada a Objetos (POO) foi uma forma nova de desenvolver sistemas. Na análise POO cada estrutura de um programa é vista como um objeto e cada um desses objetos modela um jeito de resolver o seu problema. Na POO os objetos interagem entre si, assim como na vida real, por exemplo, em um aplicativo de mercado temos um objeto item, carrinho, cupom, etc... Assim como no mundo real.

A Base da POO

Classe: é o agrupamento dos objetos com mesmos atributos e mesmos métodos (comportamentos)(operações);

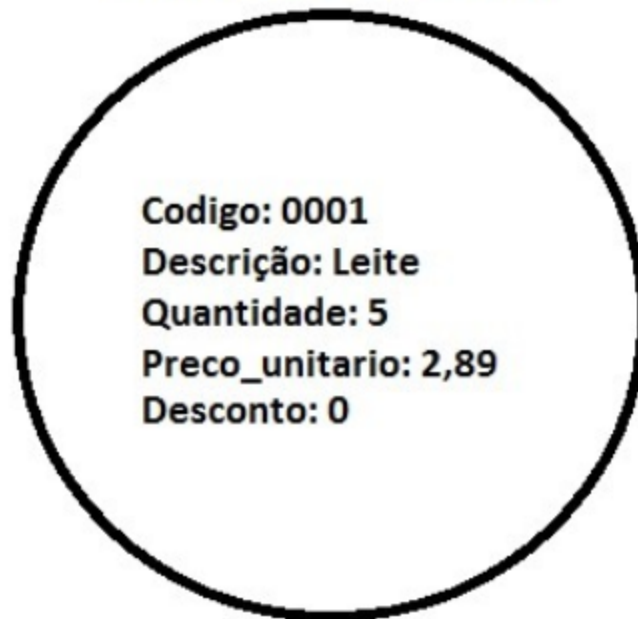
Atributos: São características de uma classe;

Métodos: É uma ação executada por um objeto;

Objeto: É uma encapsulação de comportamento (métodos) e estado (atributos), pode-se dizer que um objeto é uma instância de uma classe;

Exemplo de objeto:

Objeto 1 da classe Item



Objetivos da POO

O objetivo da POO é criar softwares mais **Naturais**¹, **Confiáveis** e **Reutilizáveis**².

As vantagens da POO

- **Manutenível:** fácil manutenção;
- **Extensível:** fácil acrescentação de features;
- **Oportuno:** desenvolvimento rápido;

¹ Você programa pensando nos termos do problema que está sendo resolvido

² Uma vez que se resolve um problema, você deve reutilizar a solução para casos similares