**Orientação a objetos**

Paradigmas

Imperativo foca em como você vai resolver os problemas

Declarativo foca no que você vai fazer

São as formas de programar

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Na orientação a objeto os programas são “objetos” que possuem uma série de propriedade.

Existem 4 Pilares:

**Abstração:**

Processo mental que consiste em isolar um aspecto determinado de um estado de coisas relativamente complexo, a fim de simplificar a sua avaliação, classificação ou para permitir a comunicação dele.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

**Herança:**

O objeto filho herda propriedades e métodos do objeto do pai.

**Encapsulamento:**

Cada classe tem propriedades e métodos independentes do restante do código.

Gráfico, Diagrama

Descrição gerada automaticamente

**Polimorfismo:**

Objetos podem herdar a mesma classe pai, mas se comportarem de forma diferente quando invocamos seus métodos.

Uma imagem contendo Diagrama

Descrição gerada automaticamente

OOJS (Object Oriented JavaScript)

**Protótipos**

Objeto composto, não primitivo vai ter \_\_proto\_\_

Todos os objetos JavaScript herdam propriedades e métodos de um prototype.

O objeto Object.prototype está no topo desta cadeia.

Uma imagem contendo Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**Classes**

JavaScript não possui classes nativamente. Todas as classes são objetos e a herança se dá por protótipos.

Syntatic sugar: uma sintaxe feita para facilitar a escrita.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente