Mecanismos OOP em Java

<<Quixindo H. V. Cabral / Nº de Estudante 1000018966>>  
Faculdade de Engenharia   
Universidade Católica de Angola  
<<quixindocabral@mail.com >>

*Abstrata*—Este artigo retrata alguns elementos da programação orientada a objetos e como combinar conceitos da linguagem Java para escrever programas e com um bom design de código.

Palavras chaves — << ideia: conceito, concepção, juízo; aspectos, classe >>

# Introdução

Hojê estamos a dar um salto para uma nova ferramenta de programação chamada java, e como tal é necessário conhecer aspectos relacionados a mesma, sem deixar de frisar que esses aspectos estão sempre presents na linguagem de programação orientada a objectos.

# Conceitos

Encapsulamento é a ideia utilizada para esconder detalhes internos para o usuário, tornando partes do sistema mais independente possível ou seja é um conceito da Programação Orientada a Objetos onde o estado de objetos (as variáveis da classe) e seus comportamentos (os métodos da classe) são agrupados em conjuntos segundo o seu grau de relação.

Polimorfismo é a capacidade de um objeto poder ser referenciaedo de várias formas. (cuidado, polimorfismo não quer dizer que o objeto fica se transformando, muito pelo contrário, um objeto nasce de um tipo e morre daquele tipo, o que pode mudar é a maneira como nos referimos a ele).

Abstração é o processo de simplificar um problema difícil. Quando se começa a resolver um problema, você não se preocupa com cada detalhe. Em vez disso, você o simplifica, tratando apenas dos detalhes pertinentes a uma solução.

Interface é a maneira do qual conversamos com um objecto, ou seja interface da classe é o conjunto de métodos públicos de uma classe, pois está é a unica maneira a qual o usuario se comunica com objectos dessa classe.

Herança é a capacidade de criar classes adquirindo os membros de uma classe existente (sem copia e colar o código) e de embelezá-las com novas capacidades.

##### Referências Bibliográficas

1. Caelum-java-objectos-fj11.pdf
2. www.devmedia.com.br › Artigos › Java
3. Java - Como Programar [10ª Ed][Deitel & Deitel][2016]
4. https://ept.m.wikipedia.org/wiki/