

# Engenharia de Software

**Docente: Flávio Miranda de Farias**

**Discente: Gabriel Nascimento Nogueira**

**Considerando as 4 principais características da Orientação a Objetos, cite exemplos relacionados a um sistema qualquer real.**

## **1. Encapsulamento**

**Definição:** Esconde os detalhes internos de um objeto e expõe apenas o que é necessário por meio de métodos públicos.

## **2. Herança**

**Definição:** Permite que uma classe (filha) herde atributos e comportamentos de outra classe (pai).

## **3. Polimorfismo**

**Definição:** Permite que um mesmo método tenha comportamentos diferentes dependendo do objeto que o utiliza.

## **4. Abstração**

**Definição:** Permite definir classes abstratas ou interfaces para expor apenas os comportamentos essenciais, sem especificar detalhes da implementação.