

```
71     var ww = w.width();
72
73     if (y + th + ay >= b &&
74         y <= b + wh + ay &&
75         x + tw + ax >= a &&
76         x <= a + ww + ax) {
77
78         //trigger the custom event
79         if (!t.appeared) t.trigger('appear', settings.data);
80
81     } else {
82
83         //it scrolled out of view
84         t.appeared = false;
85     }
86
87 }
```

Conceitos de Orientação a Objetos

Created

Feb 9, 2021 4:29 PM

Data

Feb 1, 2021

O que é OO?

Orientação a Objetos é um padrão para o desenvolvimento de aplicações. Ela organiza o software como uma coleção de objetos com suas estruturas de dados e comportamentos.

Propostas da OO

- Reusabilidade;
- Fácil manutenção;
- Confiabilidade;
- Extensibilidade;

Definições de termos

Objeto

É algo do mundo real que tem uma identidade bem definida, contendo atributos e métodos/comportamentos. É a instância de uma classe.

Abstração

É definir um objeto conceitual a partir de objetos reais que tenham os mesmos atributos/características e métodos/comportamentos. Sendo possível classificá-los a um mesmo tipo.

Classe

É a abstração de um conjuntos de objetos reais que possuem atributos e métodos em comum.

Instância

É basicamente a representação/chamada de um objeto de uma classe

Atributos

É uma característica que todos os objetos de uma classe têm mas cada objeto tem um valor diferente para ela.

Identificador único

Um ou vários atributos que tornam a individualização de cada instância.

Operação

É uma função que faz parte do comportamento do objeto. Uma operação tem uma assinatura que pode conter parâmetros. Basicamente, é aquilo que objetos de uma determinada classe podem fazer.

Mensagem

É o meio de invocação de uma operação. Utilizado para chamar uma operação.

Evento

É a ocorrência de algo a partir de uma operação.

Parâmetro

É a representação de um atributo em uma mensagem. Serve como um filtro, ou um identificador.

Estado

Uma condição ou situação de um objeto onde ele preenche alguma condição, realiza algo ou aguarda um evento.

Transição de estado

É o meio entre um estado e outro. Indica que um objeto no primeiro estado irá realizar determinada ação e passará para o segundo quando um evento específico ocorrer.

Associação

Forma como objetos de uma classe se reconhecem entre si. *lembrar do possuir.

Herança

Propriedade pela qual uma classe pode herdar características/atributos e comportamento/métodos.