Desafio de Projeto Java 24/10/22

Explorando os Pilares da orientação a objetos Com Java

Domínio/problema

Entender o problema, para fazer o exercício de maneira correta

Interpretar o cenário

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Abstração

Habilidade de se concentrar em aspectos essenciais de um domínio, ignorando as menos importantes.

Encapsulamento

Esconder as implementações dos objetos que não fazem sentido serem expostas. Criando interfaces de uso mais concisas e fáceis de usar e entender.

Definir a interface de uso adequada, facilitando manutenção e evolução do código

Herança

Definir classe filha, que herda, estende ou modifica o comportamento de uma classe pai.

Polimorfismo

Capacidade de um objeto poder ser referenciado de várias formas, ou seja, tratar objetos criado a partir das classes específicas como objetos de uma classe genérica.

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