

①

Resumo 04

Introduction to object-oriented concepts:

→ Transição da programação procedural para a programação orientada a objetos (POO).

→ Importância da POO para modularidade, reutilização de código e manutenção.

Class and objects:

→ Classes são modelos para criar objetos

→ Objetos são instâncias de classes que contêm atributos (dados) e métodos (comportamentos)

→ A programação orientada a objetos gira em torno da criação e interação desses objetos

Encapsulation:

→ Esconder detalhes internos de implementação

→ Proteger dados da manipulação direta usando modificadores de acesso (private, protected, public)

→ Utilização de getters e setters para acessar e modificar atributos privados

②

Inheritance:

- Permite a criação de novas classes a partir de classes existentes (herança)
- Reutilização de código, facilitando manutenção e reparação
- Superclasse (classe base) e subclasse (classe derivada)
- Uso do operador "Super" para acessar métodos da superclasse

Polymorphism:

- Capacidade de um método ter diferentes implementações dependendo do contexto:
- Pode ser dividido em
 - Polimorfismo em tempo de compilação (sobrecarga de métodos)
 - Polimorfismo em tempo de execução (sobrescrita de métodos)
- Facilita a reutilização do código

Abstraction:

- Oculta detalhes internos e deixa apenas funcionalidades essenciais
- Classes abstratas e interfaces são usadas para definir comportamentos esperados sem implementação concreta
- Permite que diferentes classes implementem comportamentos de maneira personalizada

③

Interfaces:

- Contratos que definem métodos que devem ser implementados por classes
- Permitem múltiplo herança de comportamento
- Melhoram a flexibilidade e modularidade do código

Conclusion:

- POO melhora a organização, modularidade e reusabilidade do código
- Essencial para projetos de software escaláveis e de fácil manutenção
- Os quatro pilares (encapsulamento, herança, polimorfismo e abstração).