

Manual de Programação Orientada a Objetos

Bem-vindo ao mundo da Programação Orientada a Objetos! Este guia foi criado especialmente para estudantes iniciantes que desejam dominar os conceitos fundamentais de POO usando Java. Você aprenderá a criar programas estruturados, organizados e reutilizáveis através de conceitos como classes, objetos, encapsulamento e herança.



O que é uma Classe?

Uma classe é como uma **planta arquitetônica** ou um **molde** que define as características e comportamentos que os objetos terão. Ela é o modelo fundamental da programação orientada a objetos.

Pense na classe como uma receita de bolo: ela descreve os ingredientes (atributos) e o modo de preparo (métodos), mas não é o bolo em si. O bolo pronto seria o objeto!

SUMÁRIO

1	<i>Programação Orientada a objetos</i>
1.1	<i>Primeiros Passos</i>
2	<i>Entendendo classes e objetos</i>
2.1	<i>Exemplos</i>
2.1.1	Agora é a prática

1 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

1.1 Primeiros Passos

asdsajsdajdlalknsdnalnaklsdasçdasasdasdasdasdfafa

2 ENTENDENDO CLASSES E OBJETOS

2.1 Exemplos

2.1.1 Agora é a prática