

14/09/2021

Documentação de Referência:

[https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn/JavaScript/Objects/Object-oriented\\_JS](https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn/JavaScript/Objects/Object-oriented_JS)

Programação Orientada a Objetos:

Tudo é Objeto:

Objeto - é uma variável com classes que podem ter:

Dados - Variáveis;

Métodos - Ações / Funções

A idéia básica da OOP é que usamos objetos para modelar coisas do mundo real que queremos representar dentro de nossos programas, e / ou fornecer uma maneira simples de acessar funcionalidades que de outra forma seriam difíceis ou impossíveis de usar.

Os objetos podem conter dados e códigos relacionados, que representam informações sobre o que você está tentando modelar e a funcionalidade ou o comportamento que você deseja ter.

Dados de objeto (e muitas vezes, funções também) podem ser armazenados ordenadamente (a palavra oficial é encapsulados) dentro de um pacote de objetos (que pode ser dado um nome específico para se referir, que é às vezes chamado de namespace), tornando fácil de estruturar e acessar; objetos também são comumente usados como armazenamentos de dados que podem ser facilmente enviados pela rede.

Conceito de Abstração - é um modelo simples de uma coisa mais complexa, que representa seus aspectos mais importantes de uma forma que é fácil trabalhar com os objetivos do nosso programa.

Instâncias de objeto — objetos que contêm os dados e a funcionalidade definidos na classe.

Quando uma instância de objeto é criada a partir de uma classe, a função construtora da classe é executada para criá-la.

Esse processo de criação de uma instância de objeto de uma classe é chamado de instanciação — a instância do objeto é instanciada a partir da classe.

Em OOP, podemos criar novas classes com base em outras classes — essas novas classes filhas podem herdar os recursos de dados e código de sua classe pai, para que você possa reutilizar a funcionalidade comum a todos os tipos de objetos em vez de duplicá-los.

Onde a funcionalidade difere entre as classes, você pode definir recursos especializados diretamente sobre eles, conforme necessário.

