

Resumão - Orientação a Objetos



Com Orientação a Objetos:

- criamos um novo tipo de dado
- definimos uma estrutura com variáveis para descrever a entidade do mundo real (Carro, Cliente, Produto)
- Um tipo de dado mais “robusto”, que não engloba apenas a estrutura, como também, funcionalidades para manipulá-la (métodos)
- Nosso projeto agora tem uma classe com a definição do tipo de dado e uma outra com o método main
- Idealmente, não emitimos mensagens na classe do tipo de dado, deixamos esta responsabilidade para a aplicação principal (os métodos retornam valores e recebem parâmetros vindos, por exemplo, de dados digitados do usuário)
- Encapsulamos (blindamos) os atributos, de modo que consigamos proteger a estrutura do objeto de acessos por outras classes
 - Mas como alterar/consultar valores armazenados nos atributos?
 - Métodos GET (consulta) e SET (alteração/atribuição)
- Podemos criar um objeto já informando todas os valores dos atributos que queremos
 - Método CONSTRUTOR
 - Método que não retorna valor e tem exatamente o mesmo nome da classe

