



Curso completo de Python!





Instrutor: Vitor Mazuco

<http://facebook.com/vitormazuco>

Email: vitor.mazuco@gmail.com

WebSite:

<http://vmzsolutions.com.br>



Classes e Objetos

Antes de dar sequência em nossas aulas, vamos compreender algo que confunde demais os iniciantes de O.O.



Classes e Objetos

As classes definem as suas características bem como o seu comportamento de seus objetos. Cada característica é simbolizada por um atributo, e cada método por um método. Mas é muito importante saber que **uma classe não é um objeto!**



Classes e Objetos

Objetos são entidades que tem uma função específica em um sistema. Na criação de um programa O.O, primeiramente é preciso determinar quais os objetos existirão.



Classes e Objetos

Não existe uma ordem para sabermos quais objetos existirão, isso cada programador irá ter segundo sua experiência e seu ponto de vista. Quanto mais complexo for esse sistema mais difícil será de prever



Classes e Objetos

Vamos ver um exemplo de sistema básico para uma clínica médica:

*“O sistema deve fazer os cadastros de **pacientes**, **médicos** e suas **consultas**. Deve também anexar um ou mais **receitas** nas consultas e também relacionar, se possível, os **exames** com seus **resultados**”*



Classes e Objetos

As palavras que estão em **negrito**, servem para dar referências as entidades que foram vistas no sistema. Mas nele há controvérsias, o que ali é um objeto? Isso vai depender de cada programador. Se o resultado do exame está com um papel importante em seu sistema ou por si só tem alguns atributos anexados a ele, e possui um comportamento separado, logo podemos a deixar como objeto.



Classes e Objetos

Mas se ele é uma simples propriedade do objeto exame, logo podemos deixar ele de fora.