

[Lista de estúdios de videojogos em Portugal](#)
[Lista de videojogos feitos em Portugal](#)
[Make contact :\)](#)

POO, conceitos

Posted in [programação \(C plus plus\)](#) - 03/10/2018 - 0 Comment

Uma **classe** representa a especificação do novo tipo de dados que representa a entidade. Definida por:

Dados

Funções

Essas funções só possam ser aplicadas a esses dados

Esses dados só podem ser manipulados por essas funções

Um objecto é uma variável (instância) de uma **classe**

A programação orientada a objectos utiliza os mecanismos de:

encapsulamento

_Dados e código que manipula esses dados são reunidos dentro da mesma entidade (classe), formando uma unidade íntegra e indivisível, autónoma em termos de dados e funcionalidade, que vai funcionar como um bloco de construção do programa

herança

_A herança é o processo pelo qual um tipo de dados pode herdar as propriedades de outro e ter ainda as suas propriedades específicas e sem ter que repetir código

polimorfismo

O polimorfismo um mecanismo/propriedade que permite manipular dados diferentes por aquilo que têm de comum, sem necessidade de repetir código nem estruturas de dados. O mesmo interface (molde) pode usar-se para especificar diversas acções com significado análogo

Tags : [POO](#)

Profile

[Sign in with Twitter](#) [Sign in with Facebook](#)

or

Comment

Name

Email

Not published

Website

Post It

PWEB TP Final

31/12/2018

POO TP Intercalar

**entrega do TP
Intercalar**

25/11/2018

POO TP Final

entrega do TP

01/01/2019

SO TP 2 meta

02/12/2018

SO TP Final

01/01/2019

Blender

- [Blender Guru](#)
- [blender tutorials](#)
- [cgmasters – blender](#)
- [creativeblog – Blender](#)

Bolsa de trabalho TI

- [itjobs PT](#)
- [OIMT \(portugal\)](#)

consolas - hardware

- [cabos modernos](#)

modelação - blender

- [blender total](#)

programar - livros

Privacidade - Termos de Utilização