

Bootcamp Trilha Kotlin

Praticando Orientação a objetos

Caroline Tenorio Ribeiro e Luís Gustavo Verri Zacheu
Android Developer

Objetivos da Aula

- 1. Introdução POO**
- 2. Os quatros pilares da POO**
- 3. Hands-On**

Requisitos Básicos

- ✓ Realizado as aulas sobre Programação Orientada a Objetos na Plataforma da DIO.
- ✓ Ter o IntelliJ Community instalado ou Android Studio
- ✓ Acesso a internet para usar o Playground do Kotlin



DIGITAL
INNOVATION
ONE

Parte 1: Introdução

Praticando Orientação a Objetos

Introdução a POO

É uma técnica / paradigma de como escrever e estruturar o código de um software.

Possibilidade de “componentizar” cada peça do programa a ser desenvolvido

Em linhas gerais POO está voltada para a nossa realidade.



Introdução a POO

Sendo assim, tudo é objeto aonde objetos são entidades (**Classes**) quem podem ser **abstrações** e **encapsulamentos** de toda funcionalidade e características necessárias ao seu uso.



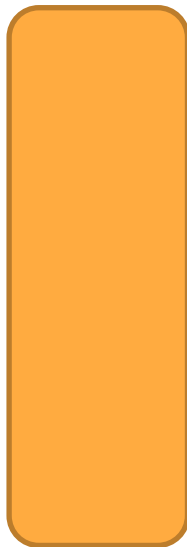
Parte 2: Os 4 pilares da POO

Praticando Orientação a Objetos

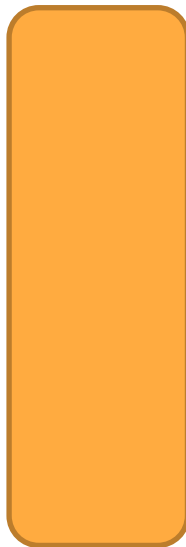


DIGITAL
INNOVATION
ONE

Os 4 pilares da POO



Encapsulamento



Abstração

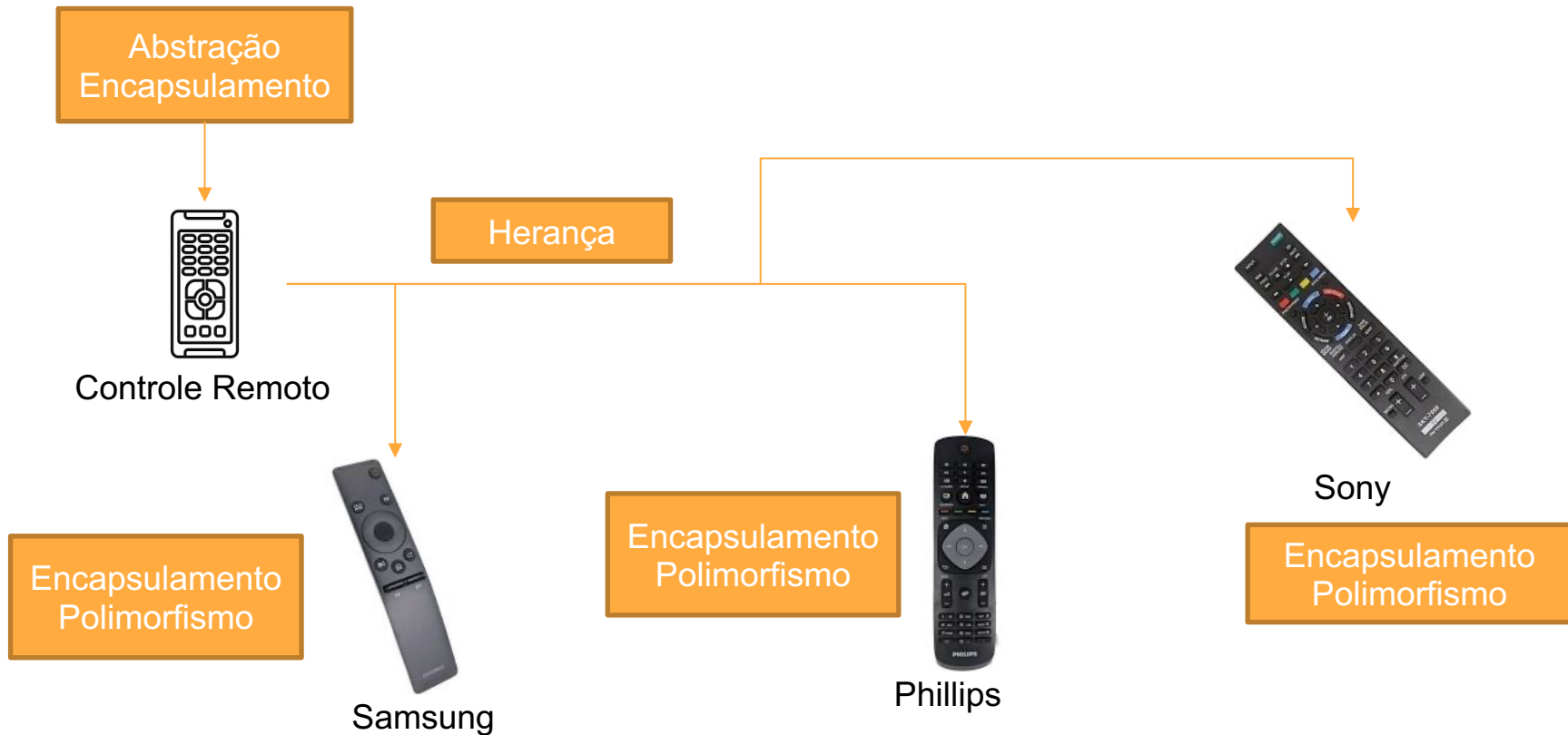


Herança



Polimorfismo

Os 4 pilares da POO



Parte 3: Hands-On

Praticando Orientação a Objetos



DIGITAL
INNOVATION
ONE

Hands-On – Conceitos abordados

Classes
Propriedades
Funções
Construtores
Modificadores

Data Classes
Interfaces
Herança
Polimorfismo
Abstração



Hands-On - Problema

Problema: Cliente vs Conta

ContaPoupanca
+ numero + agencia + saldo + taxa
+ sacar() + depositar() + transferir()

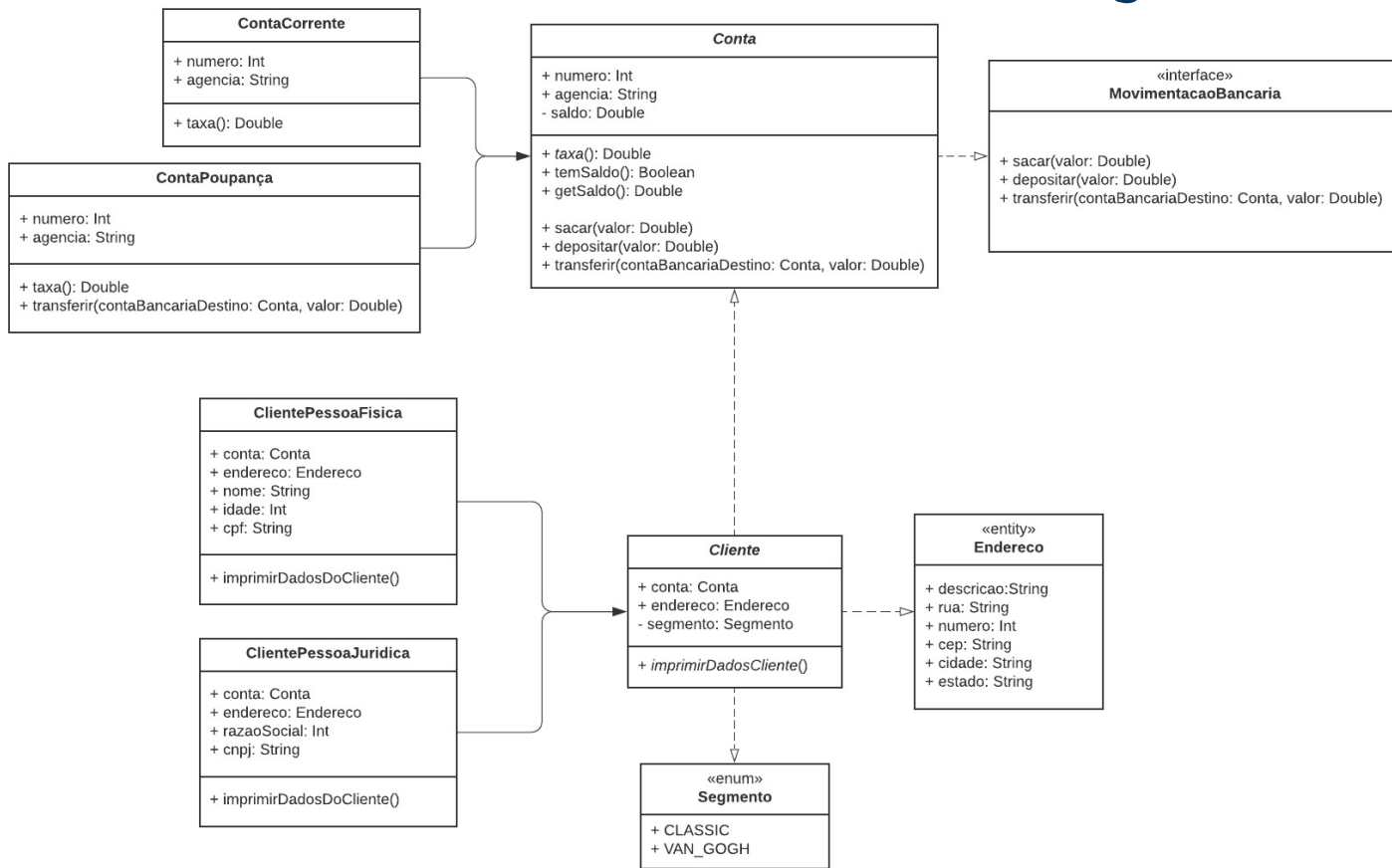
ContaCorrente
+ numero + agencia + saldo + taxa
+ sacar() + depositar() + transferir()

ClientePessoaFisica
+ nome + idade + endereco + contaPoupanca + contaCorrente + cpf: String
+ imprimirDadosDoCliente()

ClientePessoaJuridica
+ razaoSocial + endereco + contaPoupanca + contaCorrente + cnpj: String
+ imprimirDadosDoCliente()



Hands-On - Solução



Dúvidas?

Praticando
Orientação a
Objetos