

JAVA JEDI

DOMINE A FORÇA DO BACKEND



ANNA CLARA RIBEIRO

Princípios de Orientação a Objetos (POO)

01

Princípios de Orientação a Objetos (POO)

Java é uma linguagem orientada a objetos.
Aqui estão os pilares fundamentais:

Encapsulamento

Herança

Polimorfismo

Abstração



Encapsulamento

02

Encapsulamento

- Protege seus dados usando modificadores de acesso (e.g, *private*)
- Exemplo:

```
Encapsulamento

classe pública Pessoa {
    nome de string privado nome;

    public String getNome() {
        nome de retorno nome;
    }

    public void nome_conjunto(Corda nome) {
        este.nome = nome;
    }
}
```

Herança

03

Herança

- Permite que uma classe herde propriedades e métodos de outra.
- Exemplo:

```
Herança

animal de classe pública {
    vazio void público som() {
        Sistema.fora.println("Som de animal");
    }
}

Aula pública Cachorro estende Animal {
    @Substituir
    vazio void público som() {
        Sistema.fora.println("Latido");
    }
}
```

Polimorfismo e Abstração

04

Polimorfismo e Abstração

Polimorfismo:

- Permite que um mesmo método tenha comportamentos diferentes com base no contexto.

Abstração:

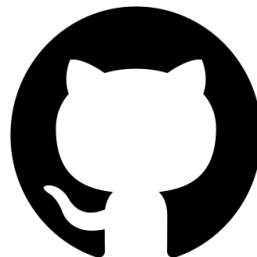
- Foca nos aspectos essenciais, escondendo os detalhes complexos.



Obrigada por ler até aqui

Esse pequeno Ebook foi gerado por IA, e diagramado por humano.

Este conteúdo foi gerado com fins didáticos de construção, não foi realizada uma validação cuidadosa humana no conteúdo e pode ter erros gerados por uma AI.



<https://github.com/annatld/prompts-recipe-to-create-a-ebook>

