Programação Orientada a Objetos

ENCAPSULAMENTO

PILARES DA POO

1) ENCAPSULAMENTO

- abstração
- 2) HERANÇA

3) POLIMORFISMO

Na POO, o encapsulamento <u>não é obrigatório</u> mas torna as classes mais eficazes, configurando assim, uma boa prática de programação.

ENCAPSULAMENTO

- 1) MODIFICADORES DE ACESSO (visibilidade)
- 2) MÉTODOS DE ACESSO (getters)
- 3) MÉTODOS MODIFICADORES (setters)

MODIFICADORES DE ACESSO

- default apenas o pacote
- public toda aplicação
- private apenas a classe
- protected a classe e as subclasses

ENCAPSULAMENTO

Métodos Getters

- São métodos usados para acessar os atributos da classe
- São métodos que retornam valor
- Formato padrão :

```
public tipo-retornado getNome_atributo_acessado(){
    return atributo_acessado;
```

ENCAPSULAMENTO

Métodos Setters

- São métodos usados para modificar os atributos da classe
- São métodos que não retornam valor mas recebem o parâmetro modificador do atributo
- Formato padrão :

```
public void setNome_atributo_acessado( tipo_parametro nome_parametro){
    nome_atributo = nome_parametro;
```

EXEMPLO



- +nome:String
- +sexo:char
- +idade:int
- +Pessoa(String,char,int)
- +exibe():String

Formacao

- +nivel:String
- +concluido:boolean
- +instituicao:String
- +ano:int
- +Formacao(String,boolean,String,int)
- +exibe():String

instancia

App

+lePessoa():Pessoa
+leFormacao():Formacao
+main(String):void