



Review

Programação Orientada a Objetos



**Certified
Developer**

The Ultimate Tech Degree

DigitalHouse >
Coding School



YANA MENDES

PROFESSORA DE POO E BANCO DE DADOS

APELIDO: YANA

**Amo tecnologia e educação. Sou a louca do
cafezinho, aspirante a ciclista.**



Temas

1

O que é POO?

2

Os Pilares

3

Caso prático



1. O que é POO ?





Definição

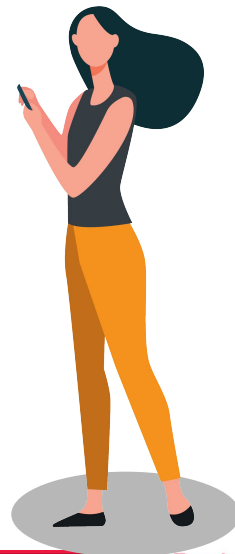
Paradigma para desenvolvimento de software que baseia-se na utilização de componentes individuais (objetos) que colaboram para construir sistemas mais complexos.

2. Os Pilares



Quais são os pilares da Programação Orientada a Objetos ?

www.menti.com





Os Pilares

01

ABSTRAÇÃO

02

ENCAPSULAMENTO

03

HERANÇA

04

POLIMORFISMO



Os Pilares

01

ABSTRAÇÃO



Os Pilares

01

ABSTRAÇÃO

- Significa "esconder" partes da implementação do objeto expondo apenas uma interface simples para seu uso.



Os Pilares

02

ENCAPSULAMENTO



Os Pilares

02

ENCAPSULAMENTO

- Se refere à construção do objeto de modo a proteger o acesso direto a seus dados internos



Os Pilares

03

HERANÇA



Os Pilares

03

HERANÇA

- É a forma de eliminar repetição de código, onde um objeto pode herdar características de outra classe



Os Pilares

04

POLIMORFISMO



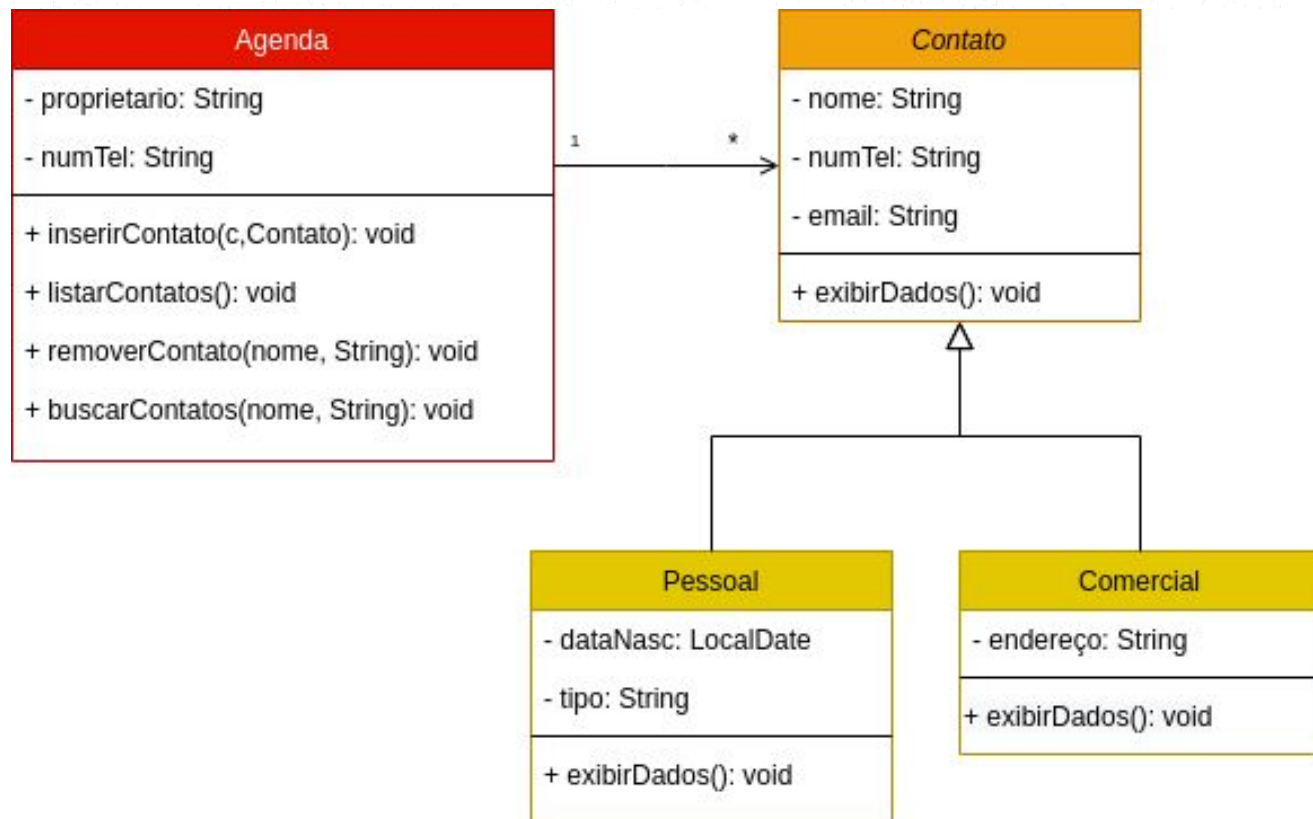
Os Pilares

04

POLIMORFISMO

- Se refere a capacidade de objetos responderem de formas distintas a uma mesma requisição.

3. Caso Prático





Vamos praticar !



Obrigada!



**Certified
Developer**
The Ultimate Tech Degree

DigitalHouse >
Coding School

DigitalHouse>
Coding School