PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

CLASSE X OBJETO

**⬦CLASSE:**

* Código, definido com a palavra-chave class.
* Formada por propriedades e funções/métodos que compõem os membros da classe;

**⬦OBJETO:**

* Uma instância de uma classe na memória do computador;
* Variável que possibilita o acesso aos métodos e propriedades especificadas pela classe;
* Ao encerrar o programa, o objeto é eliminado da memória, mas a classe permanecerá especificada no código fonte do programa.

Os objetos possuem o formato especificado pela classe, porém, cada um deles pode armazenar valores diferentes em suas propriedades ocasionando comportamentos diferentes em seus métodos.

OBJETOS DE NEGÓCIO

* Business Objects são as classes projetadas para solucionar problemas de um determinado domínio de aplicação de software
* Certamente teríamos uma definição de classe Consumidor em um sistema comercial, contendo nome e e-mail como propriedades, por exemplo.

**⬦Entity**

* Qualquer coisa importante do domínio da aplicação ou do mundo real que precise ser representado como uma classe.
* Uma abordagem para projetar e construir aplicações que são:

-Flexíveis;

-Naturais;

-Bem elaboradas;

-Testáveis;