C206 - Lx Polimorfismo

Atualizado em 7 de julho de 2022

Introdução à POO

O que é POO?

Programação Orientada a Objetos

- Paradigma de programação orientado a criação de objetos a partir do uso de classes, visando abstrair conceitos do mundo real para linguagens de programação de alto nível.
- Antes de continuarmos, vamos entender um pouco melhor alguns destes conceitos?

Conceitos Importantes da POO

Classe

 Representação de um conjunto de objetos com características afins. Definição do comportamento dos objetos (métodos) e seus atributos (atributos).

Objeto

- Uma instância de uma classe.
- Armazenamento de estados através de seus atributos e reação a mensagens enviadas por outros objetos.

Herança

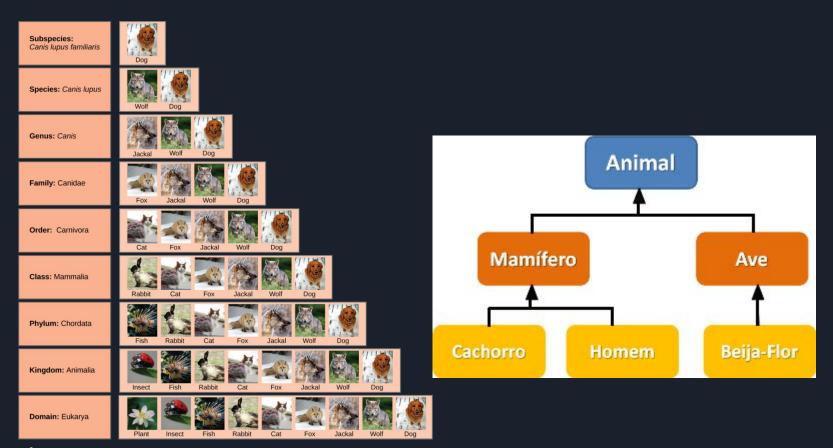
 Mecanismo pela qual uma classe (sub-classe) pode estender outra classe (super-classe), estendendo seus comportamentos e atributos.

Polimorfismo

 Princípio pelo qual as instâncias de duas classes ou mais classes derivadas de uma mesma super-classe podem invocar métodos com a mesma assinatura, mas com comportamentos distintos.

Encapsulamento

 Proibição do acesso direto ao estado de um objeto, disponibilizando apenas métodos que alterem esses estados na interface pública.



À direita, temos um exemplo de abstração com uso de herança. Todo cão é um animal, mas nem todo animal é um cão.