Olá

Vamos iniciar uma parte muito importante dos nossos desafios. Precisamos compreender o conceito de Programação Orientada a Objeto (POO). Isso vai exigir novamente uma grande dedicação e mais algumas horas de leitura. O paradigma de programação orientada a objetos não é algo exclusivo da linguagem Java, é uma forma de programação que surgiu como alternativa para a programação estruturada.

A POO baseia-se em dois conceitos principais: classes e objetos. Mas, ela vai além introduzindo novos conceitos como Encapsulamento, herança, polimorfismo...

**Desafio do dia de hoje**!

*Escreva um programa em Java que crie uma classe Pessoa com as seguintes características:*

* ***Atributos****: idade e dia, mês e ano de nascimento, nome da pessoa*
* ***Métodos:***
  + *calculaIdade(), que recebe a data atual em dias, mês e anos e calcula e armazena no atributo idade a idade atual da pessoa o*
  + *informaIdade(), que retorna o valor da idade*
  + *informaNome(), que retorna o nome da pessoa*
  + *ajustaDataDeNascimento(), que recebe dia, mês e ano de nascimento como parâmetros e preenche nos atributos correspondentes do objeto.*
* *Criar dois* ***objetos*** *da classe Pessoa, um representando Albert Einstein (nascido em 14/3/1879) e o outro representando Isaac Newton (nascido em 4/1/1643)*
* *Fazer uma classe principal que instancie os objetos, inicialize e mostre quais seriam as idades de Einstein e Newton caso estivessem vivos.*

*Material de Estudo*

* Os quatro pilares da Programação Orientada a Objetos

[*https://www.devmedia.com.br/os-4-pilares-da-programacao-orientada-a-objetos/9264*](https://www.devmedia.com.br/os-4-pilares-da-programacao-orientada-a-objetos/9264)

* POO: o que é programação orientada a objetos?

[*https://www.alura.com.br/artigos/poo-programacao-orientada-a-objetos*](https://www.alura.com.br/artigos/poo-programacao-orientada-a-objetos)

* O que é programação orientada a objetos – conceitos básicos de POO

[*https://youtu.be/dG7LlYne2VA*](https://youtu.be/dG7LlYne2VA)