



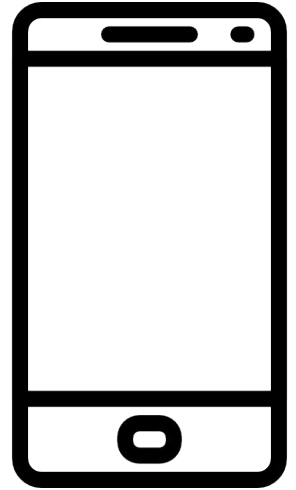
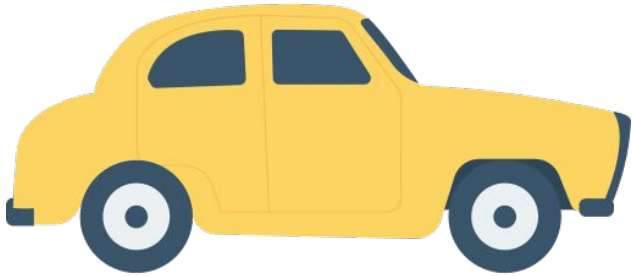
Programação Orientada a Objetos (POO)

Orientação a Objetos

A Programação Orientada a Objetos é um **paradigma de programação** que consiste em criar as instâncias de nossos projetos levando em conta o conceito dos **objetos no mundo real**.

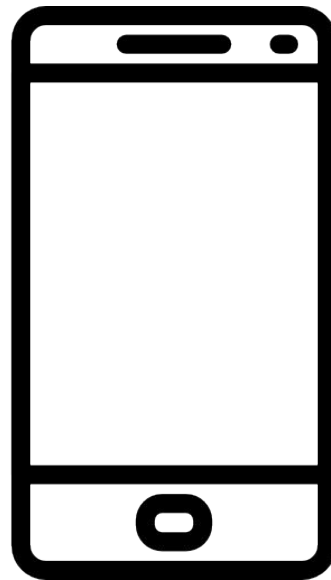
Esse estilo de programação surgiu na **década de 1960** e continua sendo popular até hoje.

Orientação a Objetos



Orientação a Objetos

Quando pensamos em objetos do mundo real, percebemos que todos têm algo em comum: eles possuem **características** e **ações**.



Orientação a Objetos

Quando pensamos em objetos do mundo real, percebemos que todos têm algo em comum: eles possuem **características** e **ações**.

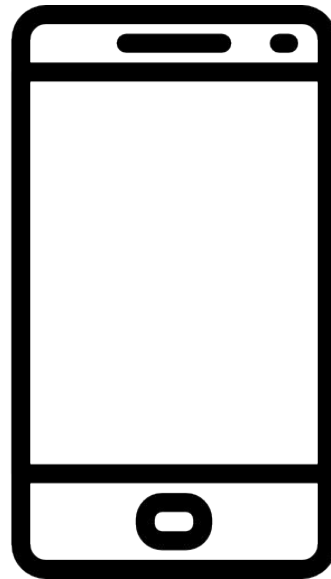
CARACTERÍSTICAS

Cor

Marca

Memória

Câmera

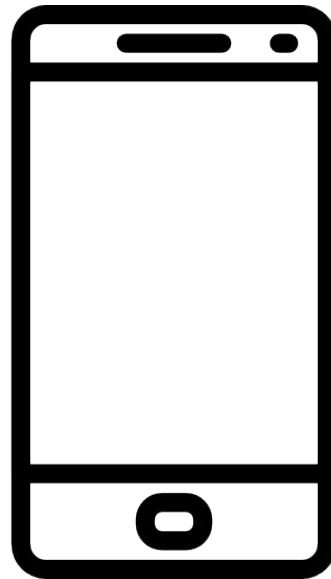


Orientação a Objetos

Quando pensamos em objetos do mundo real, percebemos que todos têm algo em comum: eles possuem **características** e **ações**.

CARACTERÍSTICAS

Cor
Marca
Memória
Câmera



AÇÕES

Mandar mensagens
Ver filmes
Olhar redes sociais
Tirar fotos

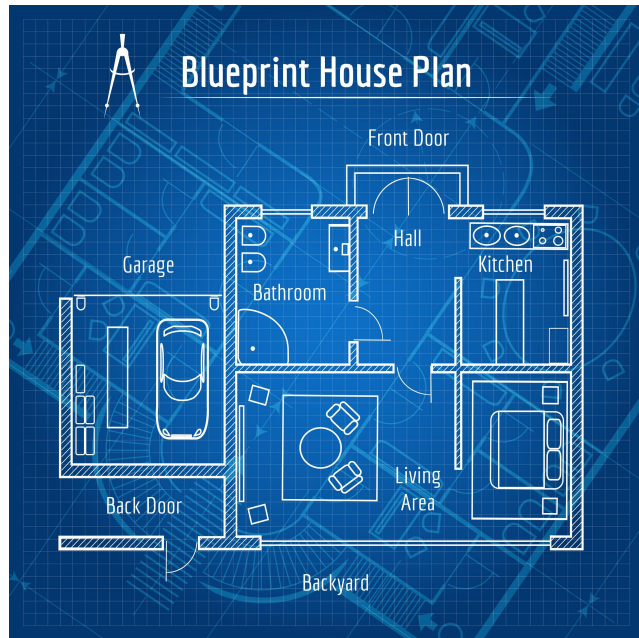
Como construir um objeto?

Para construir um objeto, é necessário possuir um **modelo** que nos ajudará a entender como o objeto será e o que ele fará.

Como construir um objeto?

Para construir um objeto, é necessário possuir um **modelo** que nos ajudará a entender como o objeto será e o que ele fará.

Por exemplo: para construir uma casa, é muito comum o uso de uma **planta de construção**.



Orientação a Objetos

Quando falamos de Orientação a Objetos, esses conceitos também existem.

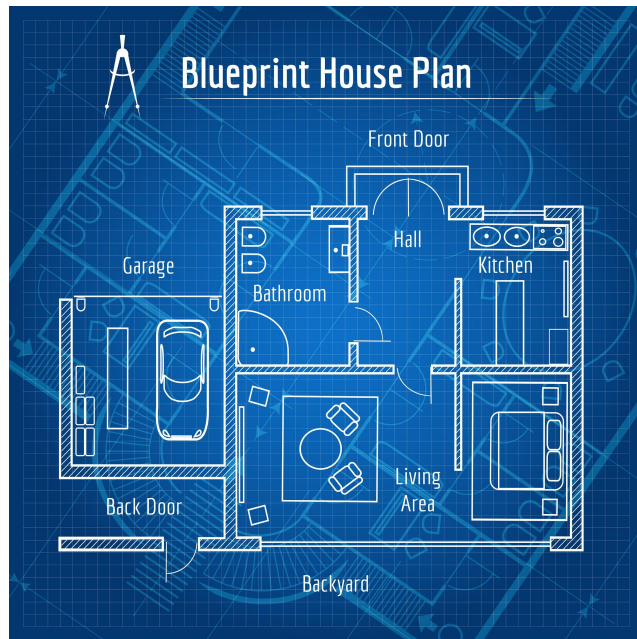
Para criar um objeto, precisamos antes criar uma **classe**.

Orientação a Objetos

Quando falamos de Orientação a Objetos, esses conceitos também existem.

Para criar um objeto, precisamos antes criar uma **classe**.

Ela é como uma “planta”, ou “receita”, e define as características e as ações que nosso objeto possuirá.



Orientação a Objetos

Também podemos fazer uso das características e ações em um objeto, mas com outros nomes.

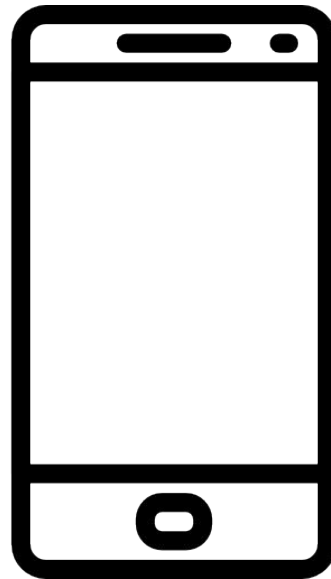
CARACTERÍSTICAS

Cor

Marca

Memória

Câmera



AÇÕES

Mandar mensagens

Ver filmes

Olhar redes sociais

Tirar fotos

Orientação a Objetos

Também podemos fazer uso das características e ações em um objeto, mas com outros nomes.

Características são os **atributos**.

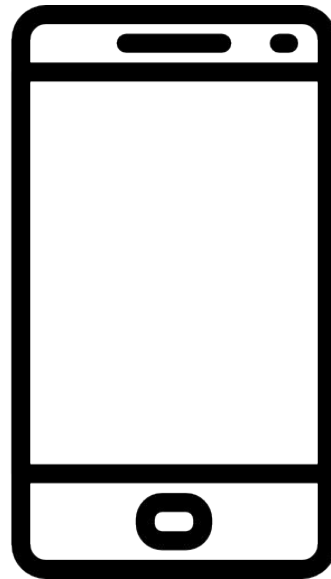
ATRIBUTOS

Cor

Marca

Memória

Câmera



AÇÕES

Mandar mensagens

Ver filmes

Olhar redes sociais

Tirar fotos

Orientação a Objetos

Também podemos fazer uso das características e ações em um objeto, mas com outros nomes.

Características são os **atributos**.

Ações são os **métodos**.

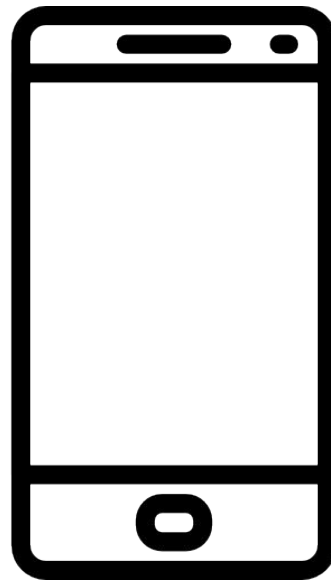
ATRIBUTOS

Cor

Marca

Memória

Câmera



MÉTODOS

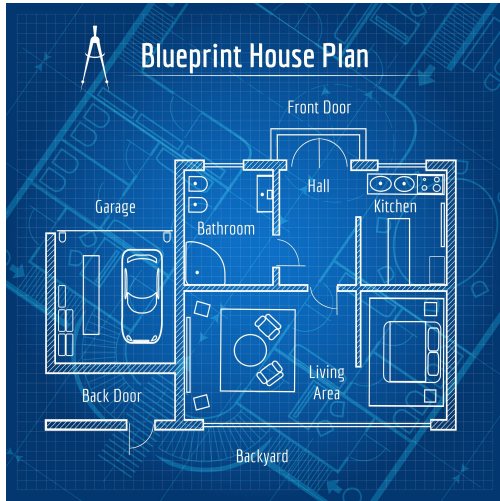
Mandar mensagens

Ver filmes

Olhar redes sociais

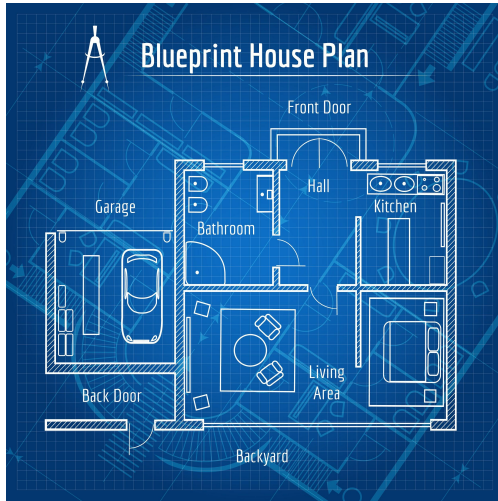
Tirar fotos

Orientação a Objetos



Orientação a Objetos

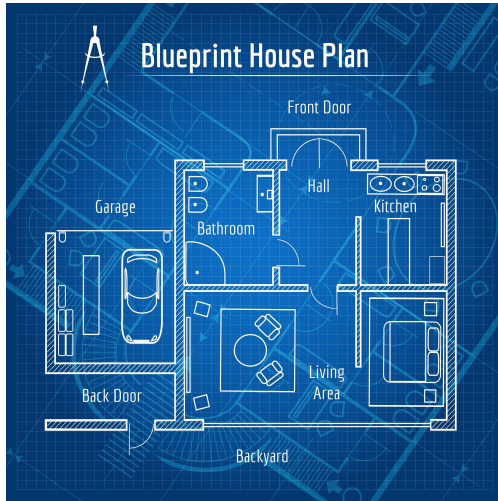
CLASSE



Conjunto de atributos e métodos

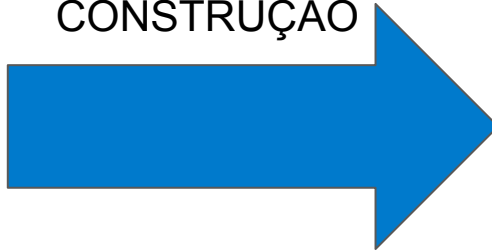
Orientação a Objetos

CLASSE



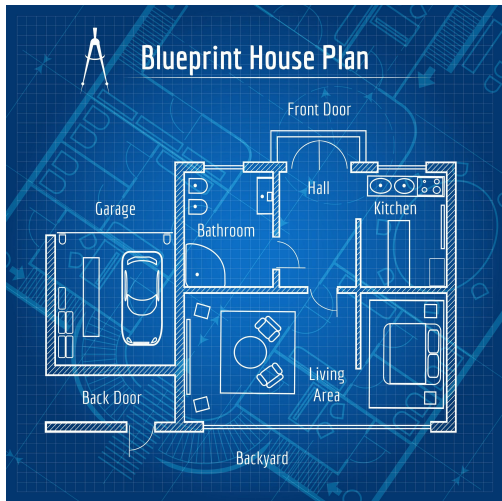
Conjunto de atributos e métodos

CONSTRUÇÃO



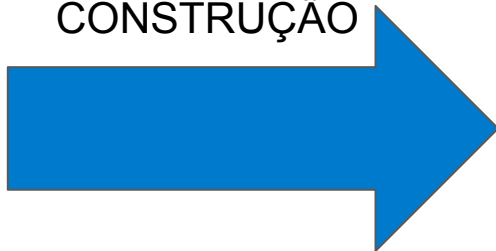
Orientação a Objetos

CLASSE

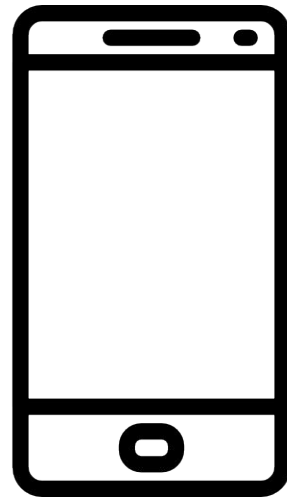


Conjunto de atributos e métodos

CONSTRUÇÃO



OBJETO



Nova representação da classe
(Instância)

Orientação a Objetos

Além de nos permitir criar instâncias de classes, a Orientação a Objetos funciona com quatro conceitos principais:

1. Herança
2. Encapsulamento
3. Polimorfismo
4. Abstração

Saiba mais, acesse:



<https://hcode.com.br>

