**RESUMO DA AULA 01 - INTRODUÇÃO A OO**

ALUNO: Denilson José do Bom Jesus Silva de Lima  
  
Orientação a Objetos refere-se a uma forma de programar diferente de outros tipos, como a Imperativa. O foco nessa linguagem são os objetos, eles precisam ser primeiramente declarados, para depois serem manipulados; diferentemente de uma Linguagem PI onde o código inteiro representa o todo do projeto, em POO como os objetos é que são programados, eles podem ser individualmente modificados, sem que isso interfira em outras partes e funcionalidades do código. Trabalha com a ideia de Tipos Abstratos de Dados, que consiste numa combinação da abstração funcional e de dados, que significa que os conjuntos de dados e de operações não se preocupam com a forma de armazenamento ou de implementação, como braços que podem se mover sem se preocupar em como estão presas ao corpo, isso facilita a manutenção e atualização de partes específicas do programa.

Em relação às boas práticas, como se está falando de OO, o ideal é usar o mínimo de operações com baixa complexidade - e todas com um uso muito claro e específico, visto que uma quantidade grande dificultaria a leitura e o entendimento do código -, essas podem ser posteriormente combinadas em operações complexas.

Java é uma linguagem de programação totalmente Orientada a Objetos, multi-plataforma e que trabalha com uma JVM que consegue compilar códigos produzidos em diferentes máquinas em código-objeto chamado Bytecodes e esses são interpretados para rodar na máquina em que vai ser executado. Java possui tipos primitivos e todos os outros tipos de dados são objetos, as funções (chamadas de métodos) sempre devem estar conectadas a uma classe.