

### Pilares

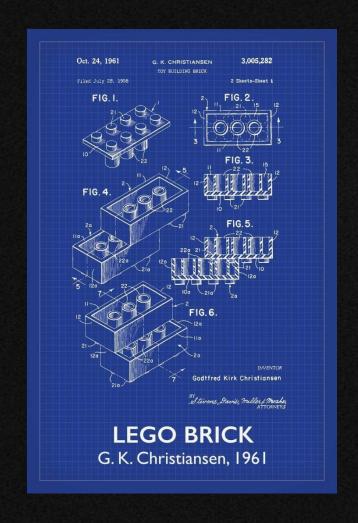
- Abstração
- Herança
- Polimorfismo
- Encapsulamento



# Abstração

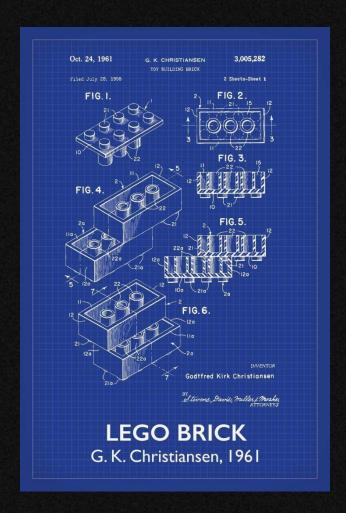


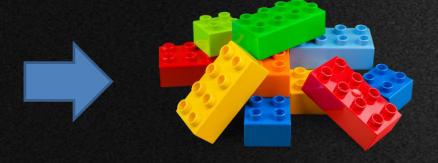
### Classe Modelo





### Objetos



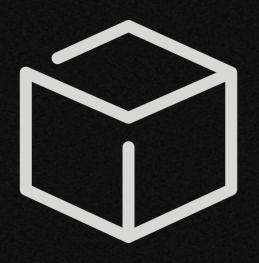




### Exemplo prático







textura: string

resistencia: number

criarBloco()
construir()
minerar()

Tipo Classe

atributos

variáveis

ações métodos





textura: string

resistencia: number

criarBloco()
construir()
minerar()

new

new



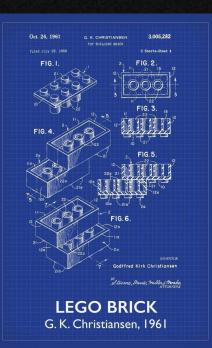




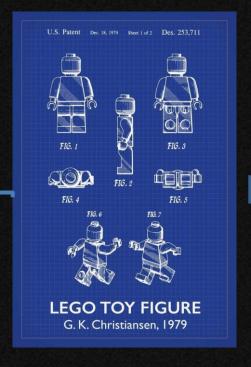


## Herança









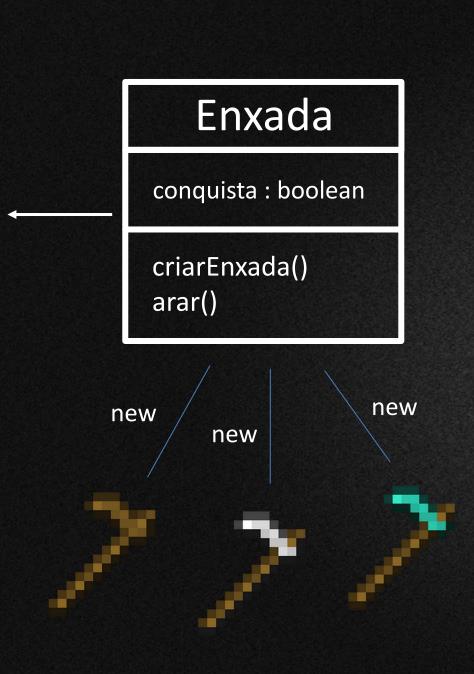




textura: string

resistencia: number

criarBloco()
construir()
minerar()





### Polimorfismo

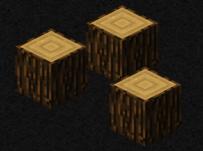


textura: string

resistencia: number

criarBloco()
construir()
minerar()

minerar()



– –Recursos

#### Enxada

conquista: boolean

criarEnxada()
arar()

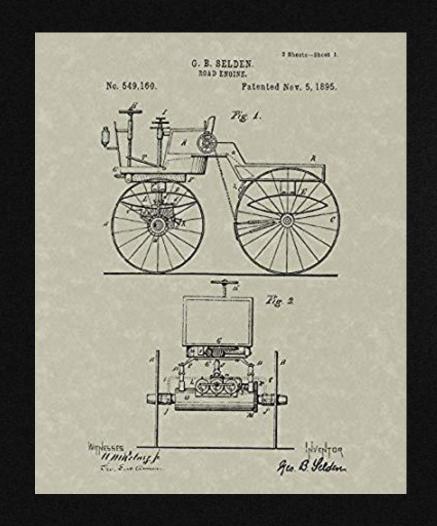
minerar()

minerar()



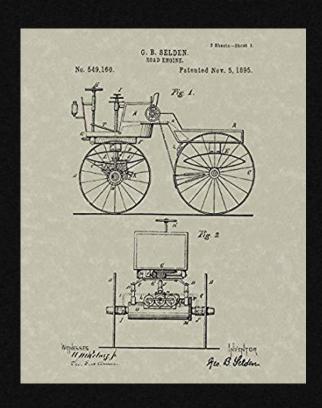


### POO – Desafio





### 1) Criar a classe modelo



Carro

ano: number

cor: string

criarCarro()
ligar()
desligar()
acelerar()

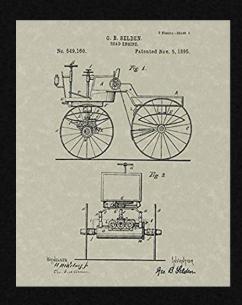
Tipo Classe

atributos variáveis

ações métodos



### 2) Criar dois objetos(carros)



#### Carro

ano : number

cor: string

criarCarro()
ligar()
desligar()
acelerar()

new

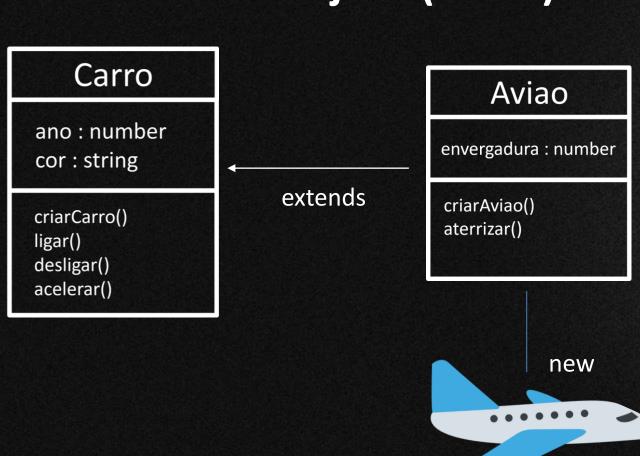
new







3) Criar uma nova classe modelo, estendendo a classe Carro (herança). Criar um novo objeto (avião).





### 4) Modificar o método acelerar() na classe Aviao (polimorfismo).

extends

#### Carro

ano: number cor: string

criarCarro()
ligar()
desligar()
acelerar()

Aviao

envergadura : number

criarAviao()
aterrizar
acelerar()





