



POO

Interação entre Objetos

Prof. Alcides Calsavara

PUCPR

Uma aplicação orientada a objetos em **execução** consiste em um conjunto de objetos que interagem entre si.

A interação entre dois objetos ocorre por meio da **chamada de método**.

Um objeto A pode chamar qualquer **método público** de um objeto B.

Exemplo: Jogo da Velha

✧ Estrutura da aplicação: **Diagrama de Classes**

✧ classes

✧ atributos

✧ métodos

✧ relacionamentos

✧ Interação entre objetos: **Diagrama de Sequência**

✧ objetos

✧ chamadas de métodos



