OPERAÇÕES	OPERAÇÕES
O que são as Operações em POO?	Operações: mais conhecidas como "métodos", são as ações que um objeto pode tomar. Nas linguagens de programação elas são representadas por funções dentro da Classe, já que o papel de uma função é executar um determinado número de instruções, os métodos nas Classes tem o mesmo papel. Assim como as funções normais, os métodos possuem nomes - geralmente esses nomes são verbos que demonstrem o que o método é capaz de fazer - eles também podem ou não receber parâmetros e podem ou não retornar valores, tudo vai depender da aplicação que desejamos fazer com o método em relação á Classe.
O que é a Visibilidade de um Método?	Visibilidade: se refere ao grau de Encapsulamento de um Método, quando estamos diagramando a Classe podemos usar simbologias que identificam o grau de visibilidade, essas simbologias são: " - ": o sinal de "menos" identifica um método como Privado, ele só poderá ser visualizado e executado por instâncias que pertençam á sua Classe; " + ": o sinal de "mais" identifica um método como Público, ele poderá ser visualizado e executado por instâncias de qualquer Classe dentro do mesmo
- reservada para a questão acima -	arquivo; " # ": o sinal de "hashtag" identifica um método como Protegido, ele poderá ser visualizado e executado somente por instâncias que pertençam a Super Classe e suas Classes Filhas; " ~ ": o sinal de "til" identifica um método como Pacote, é um método que poderá ser visualizado e executado por qualquer Classe dentro do mesmo Pacote de Classes;
Ilustre como podemos representar os Métodos em UML:	Funcionario + Nome : String + DataNascimento : Date + Salario : Float + Salar : Integer + Depto : Departamento + Registra() : void + Consulta() : Funcionário + AlteraSalario(novoSalario : float) : void