



DIGITAL
INNOVATION
ONE

Aula 1: Introdução

Orientação a Objetos

Objetivos

- 1. Apresentar alguns paradigmas da programação**
- 2. Apresentar os pilares da Orientação a Objetos**

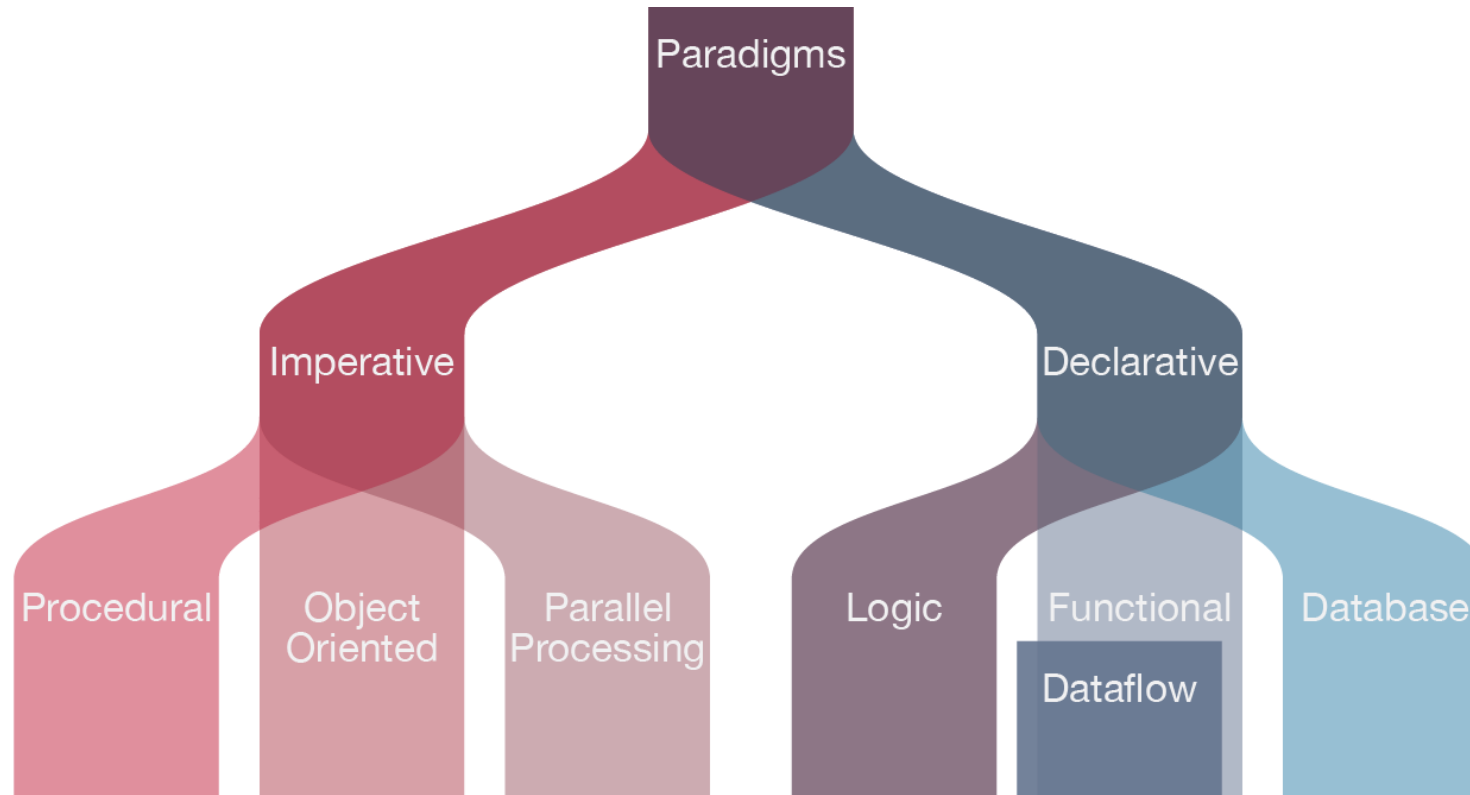
Aula 1 | Etapa 1:

Paradigmas

Orientação a Objetos



Paradigms



Fonte: <http://tenzin.ca/2019/04/22/programming-paradigms/>

Paradigmas



Os programas são “objetos” que possuem uma série de propriedades.

Pilares:

- Herança
- Polimorfismo
- Encapsulamento
- Abstração

Aula 1 | Etapa 2:

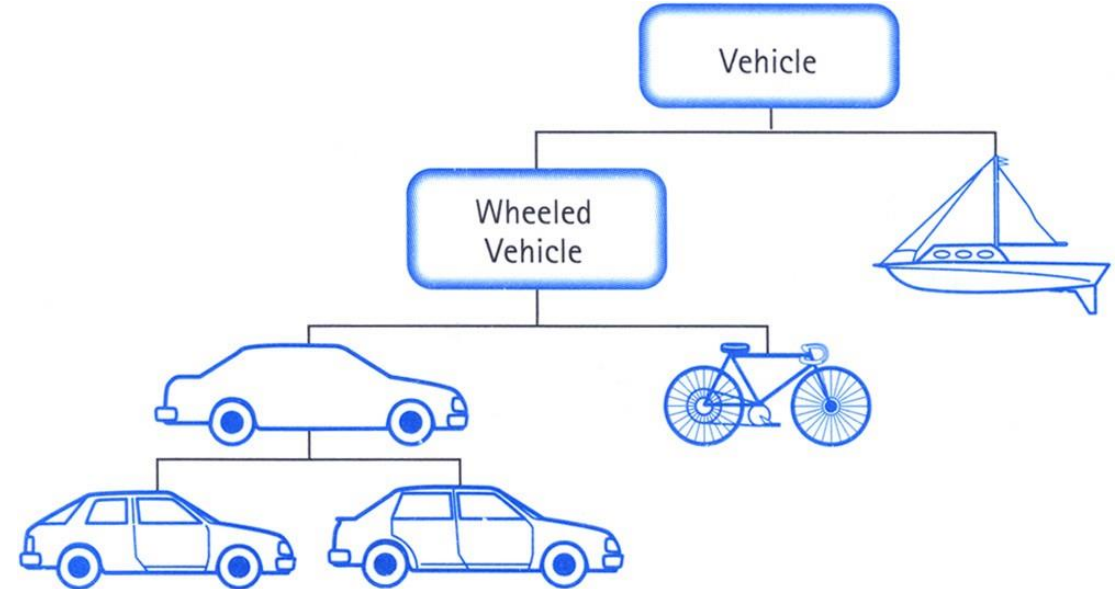
Pilares

Orientação a Objetos

Pilares

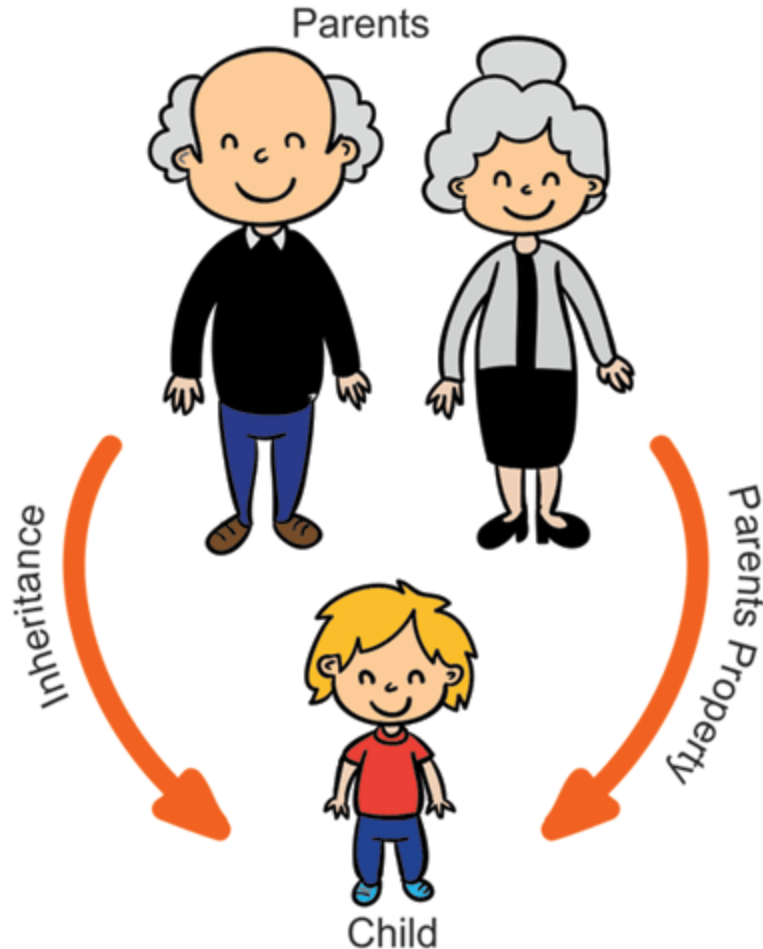
Abstração

“Processo mental que consiste em isolar um aspecto determinado de um estado de coisas relativamente complexo, a fim de simplificar a sua avaliação, classificação ou para permitir a comunicação do mesmo.”



Pilares

Herança

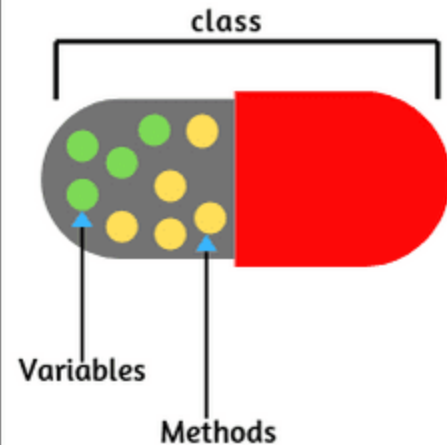


O objeto filho herda propriedades e métodos do objeto pai.

Pilares

Encapsulamento

```
class  
{  
  
    data members  
    +  
    methods (behavior)  
}
```



Cada classe tem
propriedades e métodos
independentes do restante
do código.

Pilares

Polimorfismo



Objetos podem herdar a mesma classe pai, mas se comportarem de forma diferente quando invocamos seus métodos.



DIGITAL
INNOVATION
ONE

Dúvidas?

- > Fórum do curso
- > Comunidade online (discord)