**Atividade 1 – Conceitos básicos de POO – WEB III**

**Guilherme Shimada Pereira DS-NOITE**

**Classe**: grupo ou tipo que representa entidades reais ou abstratas da vida real.

**Objeto:** instância ou elemento de uma classe. Objetos semelhantes são agrupados em uma mesma classe.

**Herança:** transferência de atributos de um elemento para o outro. Por exemplo, todo objeto possui as mesmas características definidas na sua classe.

**Encapsulamento:** medidas de segurança que ocultam os detalhes desnecessários de um elemento. A definição do escopo de variáveis com as chaves public ou private e os métodos get e set para manipular variáveis são exemplos de encapsulamento.

**Abstração:** consiste na representação em código de entidades da vida real, como na definição de classes, objetos e suas características/propriedades.

**Polimorfismo:** diferentes comportamentos adotados pelos objetos em diferentes contextos. Basicamente, diferentes objetos que derivam de uma mesma classe podem usar seus atributos e métodos (funções) de modos diferentes.