



# Aula 21

Prof: Henrique Augusto Maltauro

# Desenvolvendo Algoritmos

# Programação Orientada a Objetos (POO)

- Quatro pilares da POO (polimorfismo: sobrecarga)

A segunda maneira de trabalharmos com o polimorfismo é através da sobrecarga. Ela permite alterar a assinatura dos métodos mas mantendo o mesmo nome.

Ou seja, podemos ter mais de um método com o mesmo nome, porém com parâmetros diferentes.

# Programação Orientada a Objetos (POO)

- Quatro pilares da POO (polimorfismo: sobrecarga)

O método que vai ser sobrecarregado pode ser tanto um método normal, como o método construtor.

Podemos nesse processo também, alterar o tipo de retorno do método, mas somente se forem alterados os parâmetros. Não é possível ter dois métodos com a mesma assinatura porém tipos de retorno diferentes.

# Programação Orientada a Objetos (POO)

- C#: Quatro pilares da POO (polimorfismo: sobrecarga)

```
public int Somar(int num1, int num2)
{
    return num1 + num2;
}

public int Somar(int num1, int num2, int num3)
{
    return num1 + num2 + num3;
}
```

# Programação Orientada a Objetos (POO)

- C#: Quatro pilares da POO (polimorfismo: sobrecarga)

```
public int Somar(int num1, int num2)
{
    return num1 + num2;
}

public double Somar(double num1, double num2)
{
    return num1 + num2;
}
```

# Exercício

## Exercício

[gg.gg/SenacP0021](https://gg.gg/SenacP0021)

[github.com/hmaltaurodev/slides](https://github.com/hmaltaurodev/slides)