

POO (Programação orientada a objeto)

A programação orientada a objeto tem como objetivo aproximar o máximo possível da vida real para o mundo digital.

Primeiras formas de programação

Programação de baixo nível – Era a linguagem de programação criada para comunicação de máquina ex. binário, hexadecimal.

Programação linear – Código subsequências, um código embaixo do outro.

Programação Estruturada – O tipo de programação estruturada já era possível dividir o código em estruturas. Foi aí que começou a criação de funções e procedimentos.

Programação modular – O tipo de programação que poderia ser reaproveitado os códigos.

Programação orientada a objeto.

Vantagens da POO

COMERNada

Confiável – O isolamento entre as partes gera software seguro. Ao alterar uma parte do código nenhuma outra é afetada.

Oportuno – Ao dividir tudo em partes, várias delas podem ser desenvolvidas em paralelo.

Manutenível – Atualizar o software é mais fácil. Uma pequena modificação vai beneficiar todas as partes que usam o objeto

Extensível – O software não é estático, ele deve crescer para permanecer útil.

Reutilizável – Podemos usar os objetos que criamos em outro sistema futuro.

Natural – Mais fácil de entender. Você se preocupa mais com a funcionalidade do que com a implementação em si.

O que é um objeto?

É algo material ou abstrato que pode ser percebido pelos sentidos e descrito por meio de suas características, comportamentos e estado atual.