## FICHAMENTO AULA 2

O QUE SÃO SOFTWARES?

-

--------------

COMPLETEZA DA INFORMAÇÃO

- É quando a informação é autossuficiente, é completa por si só, não

USER-FRIENDLYNESS

- Precisa ser amigo do usuário, abraçá-lo

WEB ENHANCED

INTELIGÊNCIA

- Resolvedor de problemas

FUNCIONALIDADE

COMPATIBILIDADE

SUPORTE

----------------------

1ª Era

Processamentos em lote rodados de maneira offline (grande volume), distribuição limitada

2ª Era

Processamento tempo real, Multi-usuários, Banco de Dados

3ª Era

Barateamento Hardware, sistemas distribuídos,

4ª Era

Desktops, redes neurais

----------------

SISTEMA LEGADOS

- Sistemas defasados, ultrapassados, de difícil migração, monolíticos

COMPONENTES

- Pequenas estruturas independentes que exercem uma função em um determinado contexto, podem ser atômicos ou não. Podem ser reutilizáveis (REUSO EM COMPONENTE ≠ REUSO EM OO)

- REUSO COMPONENTE: CTRL C + CTRL V

- REUSO OO: Toda reutilização precisa de manutenção, documentação, e suporte dedicado

CURVA DE FALHA (PRESSMAN)

CASE

- Um ambiente que fornece de tudo para aumentar a produtividade

OBJETO

APAGADOR

ATRIBUTOS:

- feltro em bom estado

MÉTODOS:

- apagar

-----

ALUNO

ATRIBUTOS:

- dados pessoais

-

MÉTODOS:

- estudar

------------------------------

POO – TRADUZ A REALIDADE DO USÚARIO, ATRIBUTOS E USABILIDADE

INSTACIAR

- CRIAR UM OBJETO A PARTIR DE UMA CLASSE DE ACORDO COM O QUE O USUÁRIO VAI PRECISAR

POO X LINGUAGEM ESTRUTURAL

-

ABSTRAÇÃO

- simplificar, peneirar,

ENCAPSULAÇÃO

- Utilização dos métodos públicos

HERANÇA

---------------

OBJETO

- É a tradução de uma função de para algo com os atributos e a função do

CLASSE

– O que caracteriza os objetos a serem instanciados