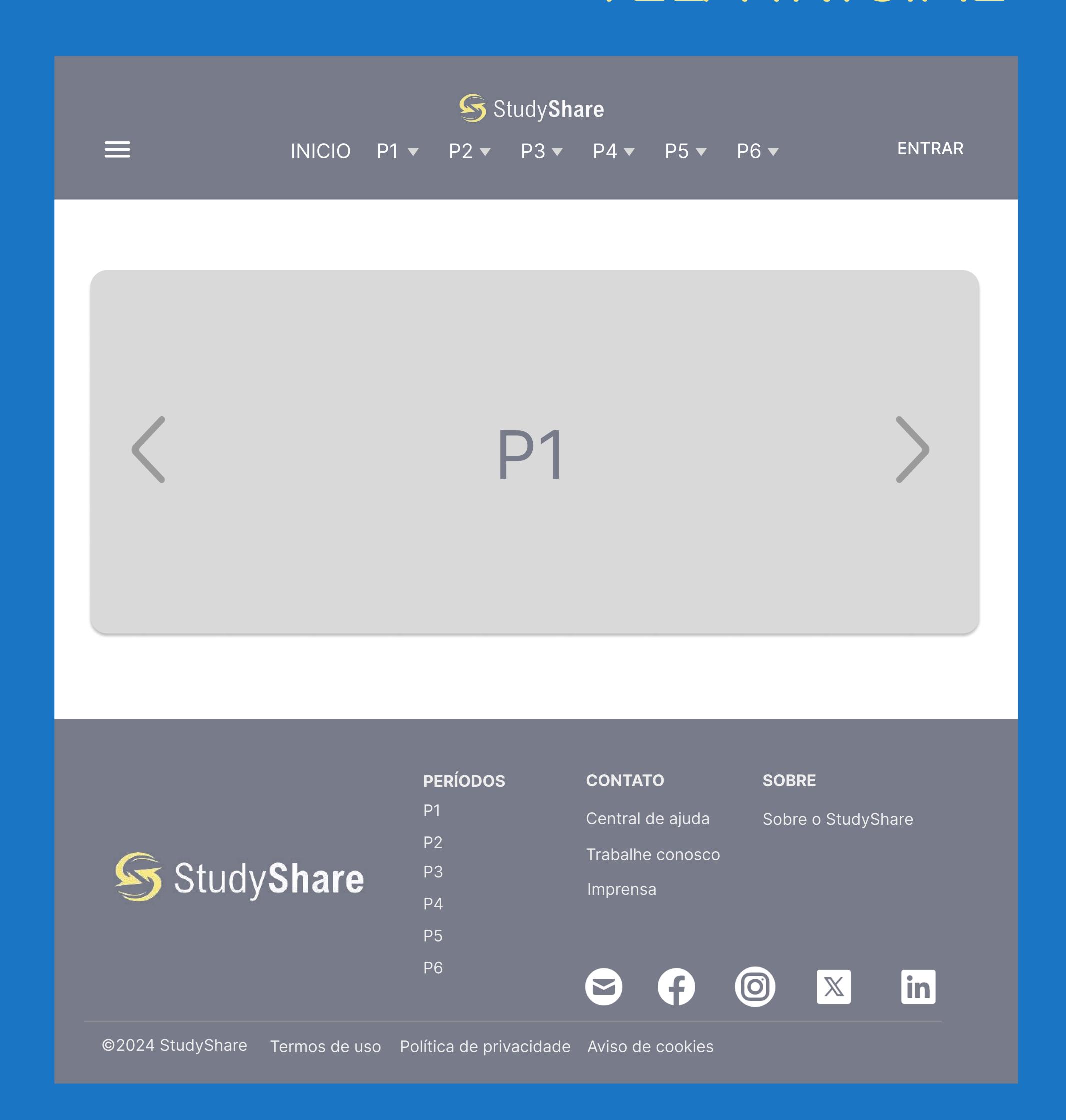
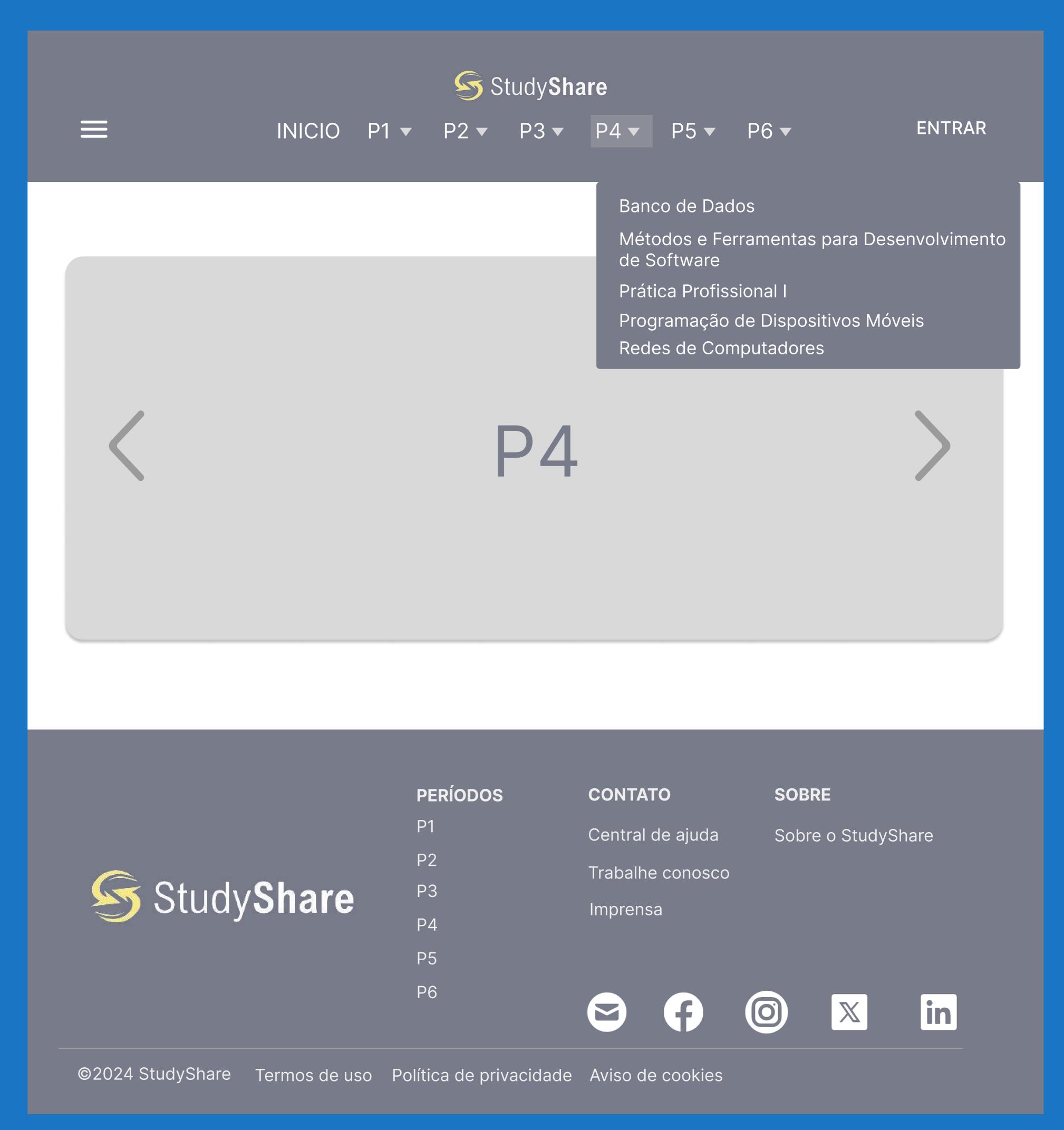
TELAINICIAL





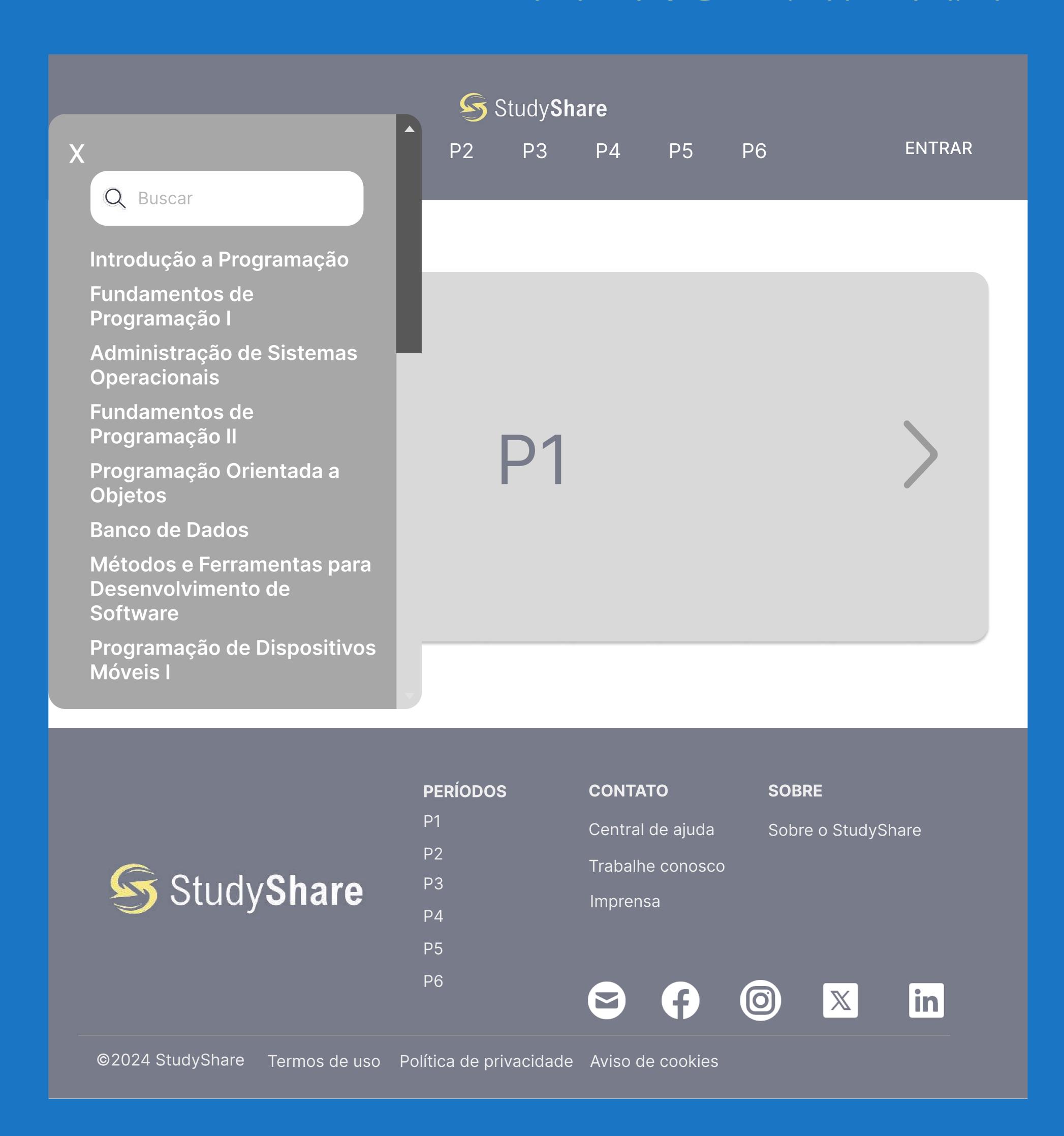


MENU DE NAVEGAÇÃO



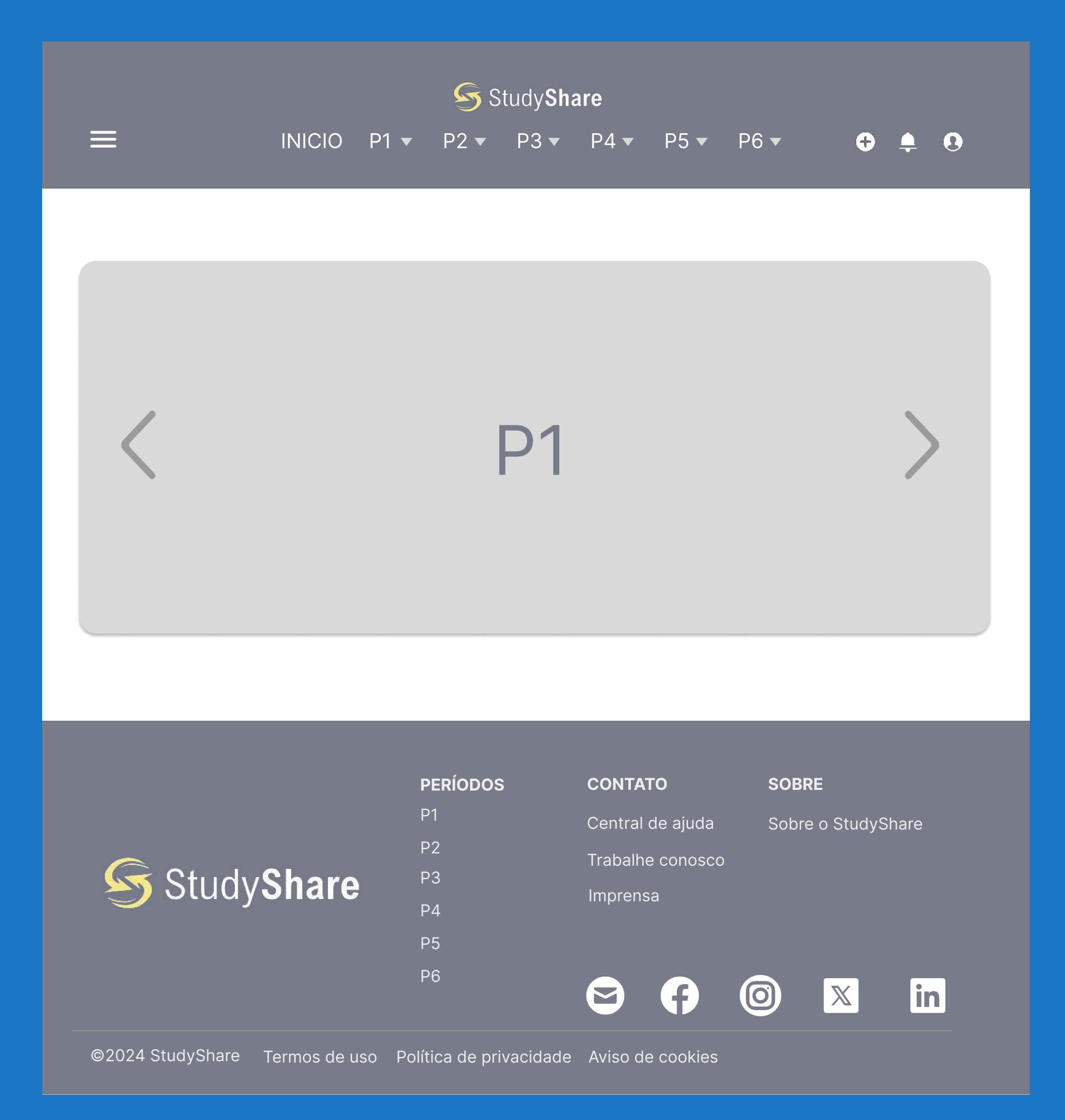


MENU LATERAL



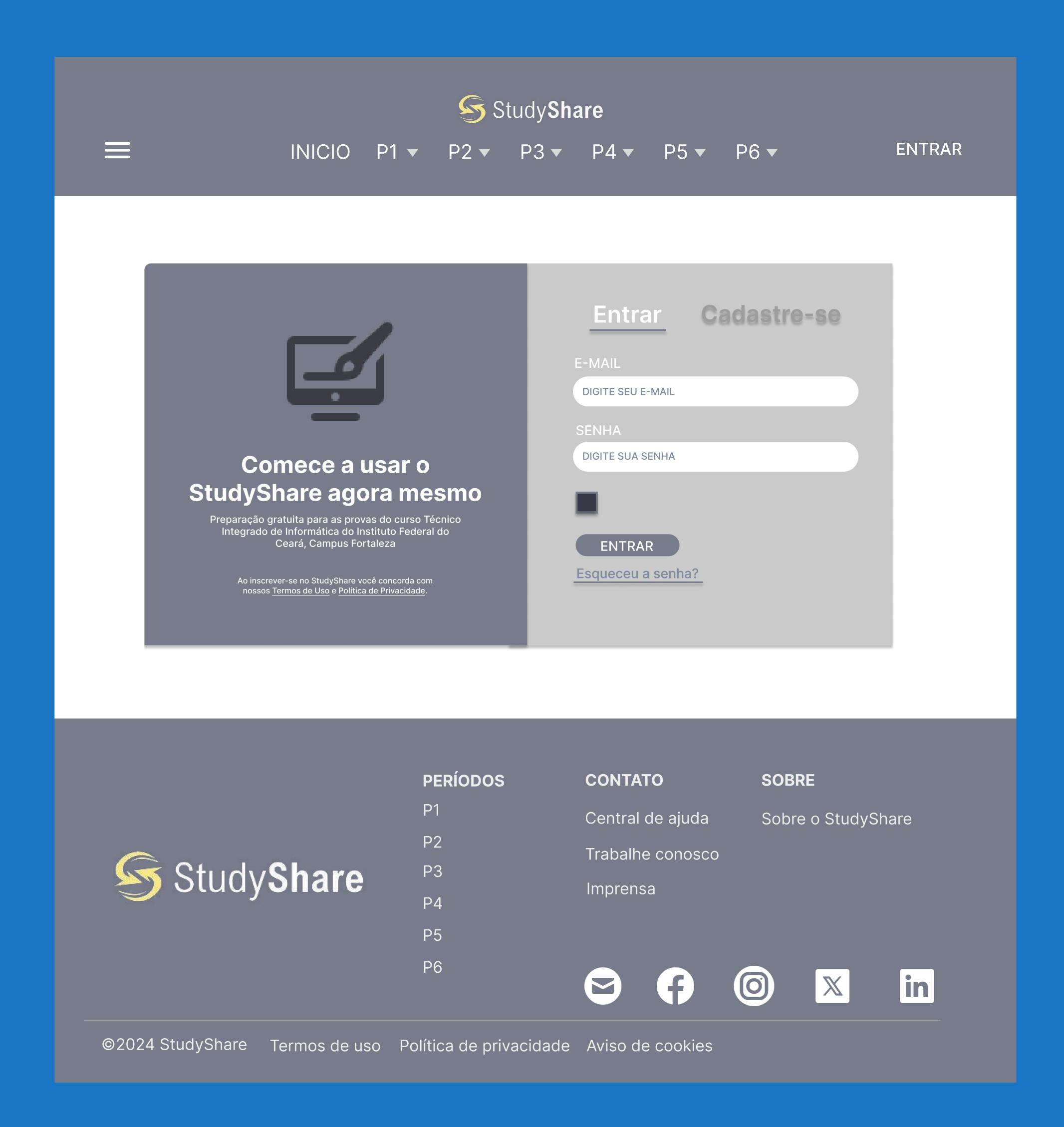


TELA INICIAL APÓS ENTRAR NO SITE



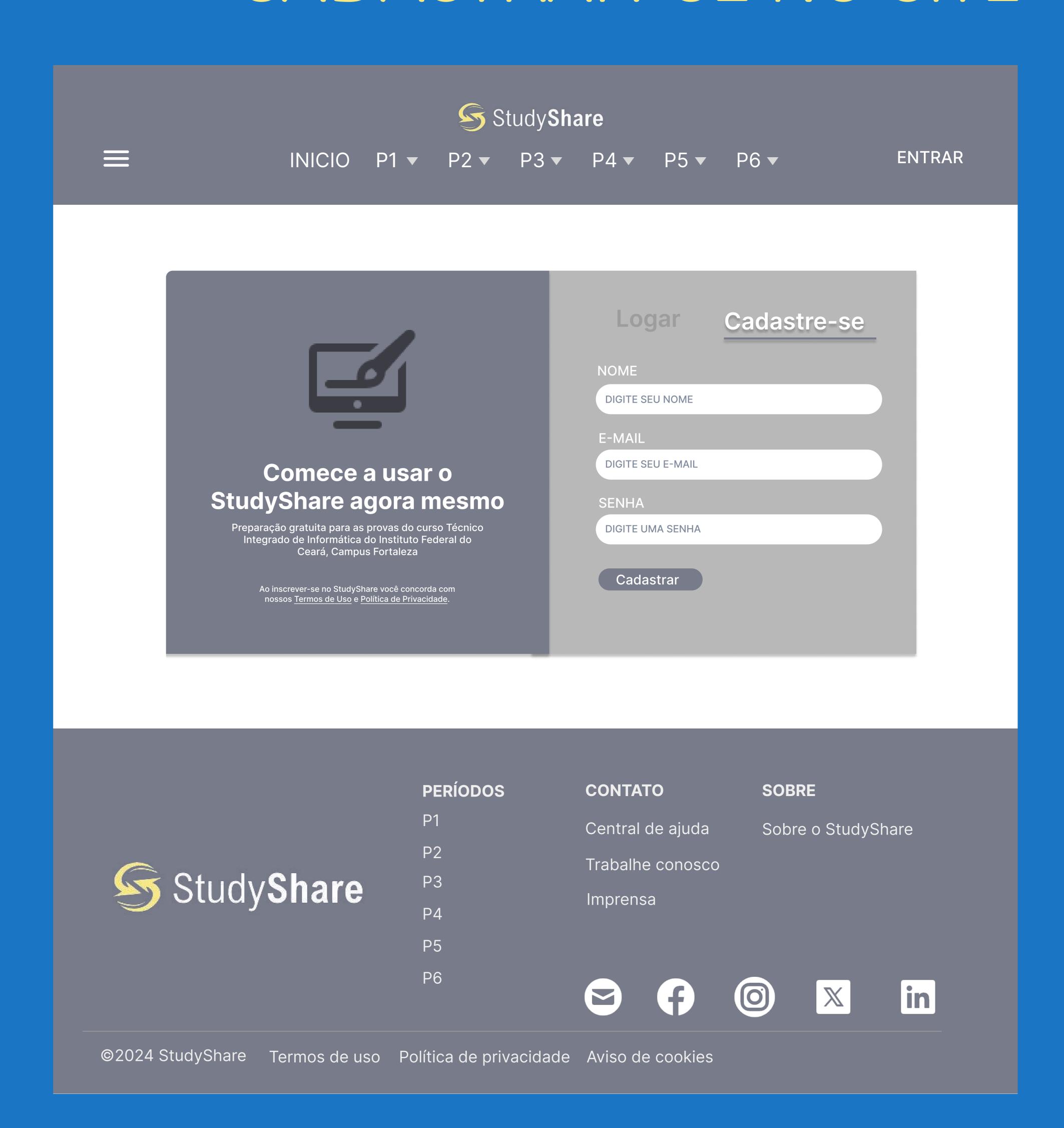


ENTRAR NO SITE



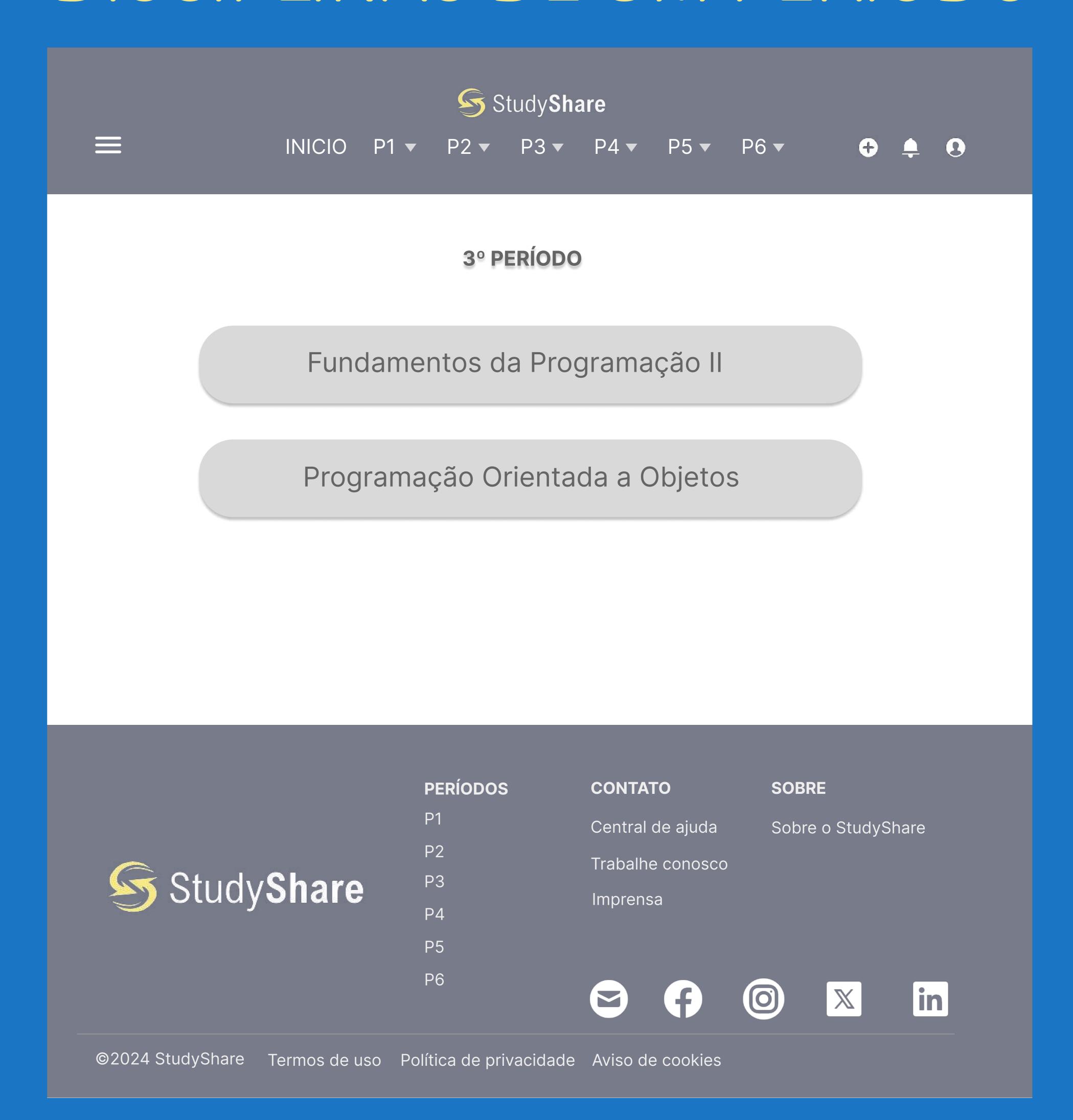


CADASTRAR-SE NO SITE





DISCIPLINAS DE UM PERÍODO





LISTA DE CONTEÚDOS DE UMA DISCIPLINA

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS Seguir Conteúdos Avaliações JAVA CLASSES E OBJETOS HERANÇA TRATAMENTO DE EXECÕES	= INICIO P	Study Sh a 21 • P2 • P3 •		P6 ▼ ♣	3
JAVA CLASSES E OBJETOS HERANÇA	Seguir	RIENTADA			
CLASSES E OBJETOS HERANÇA			Avali	ações	
TRATAMENTO DE EXECÕES	HERANÇA				
	TRATAMENTO DE EXEÇÕE	ES			
PERÍODOS CONTATO SOBRE P1 Central de ajuda Sobre o StudyShare P2 Trabalhe conosco P3 Imprensa P4 P5 P6 P6 PC PT Contral de ajuda Sobre o StudyShare FOR Trabalhe CONOSCO Imprensa Marcon Trabalhe CONOSCO Marcon	StudyShare	P1 P2 P3 P4 P5	Central de ajuda Trabalhe conosco Imprensa	Sobre o StudyShare	

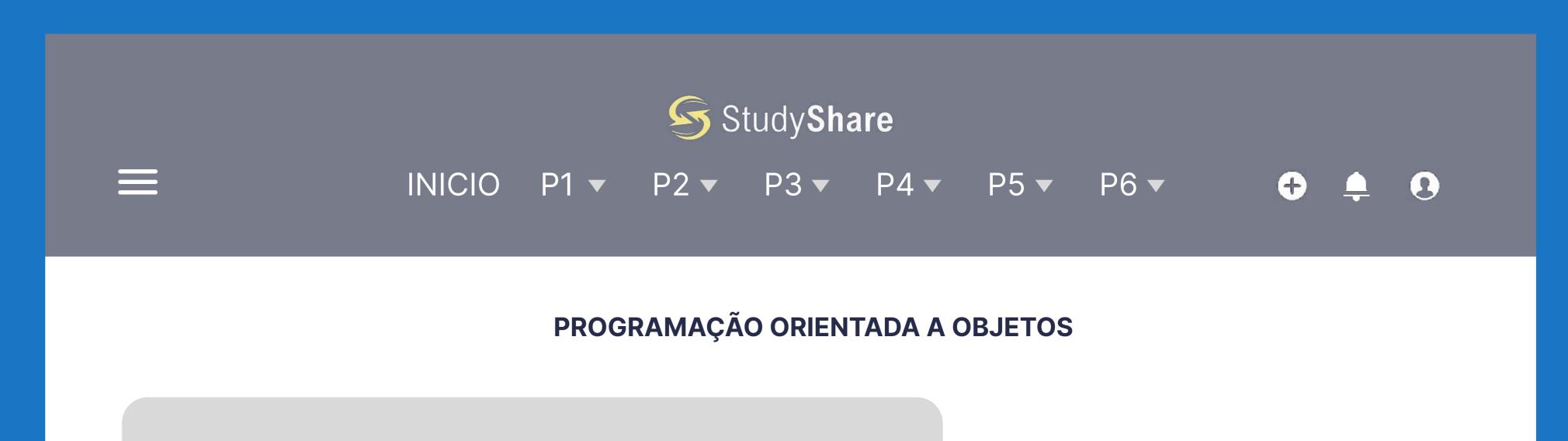


LISTA DE AVALIAÇÕES DE UMA DISCIPLINA





CONTEÚDO DE UMA DISCIPLINA



CLASSES E OBJETOS



- 1. Classe:
- Uma classe é um modelo ou blueprint para criar objetos. Ela define os atributos e comportamentos que os objetos terão.
- Por exemplo, se estivermos construindo um sistema de gerenciamento de biblioteca, poderíamos ter uma classe chamada "Livro" que define os atributos como título, autor, ano de publicação, etc., e métodos como emprestar, devolver, etc.
- 2. Objeto:
- Um objeto é uma instância de uma classe. Isso significa que é uma entidade concreta baseada no modelo fornecido pela classe.
- Usando o exemplo acima, se criarmos um objeto da classe "Livro", poderíamos ter um livro específico como "Harry Potter e a Pedra Filosofal" de J.K. Rowling, com atributos específicos como "Harry Potter" (título), "J.K. Rowling" (autor), "1997" (ano de publicação), etc.

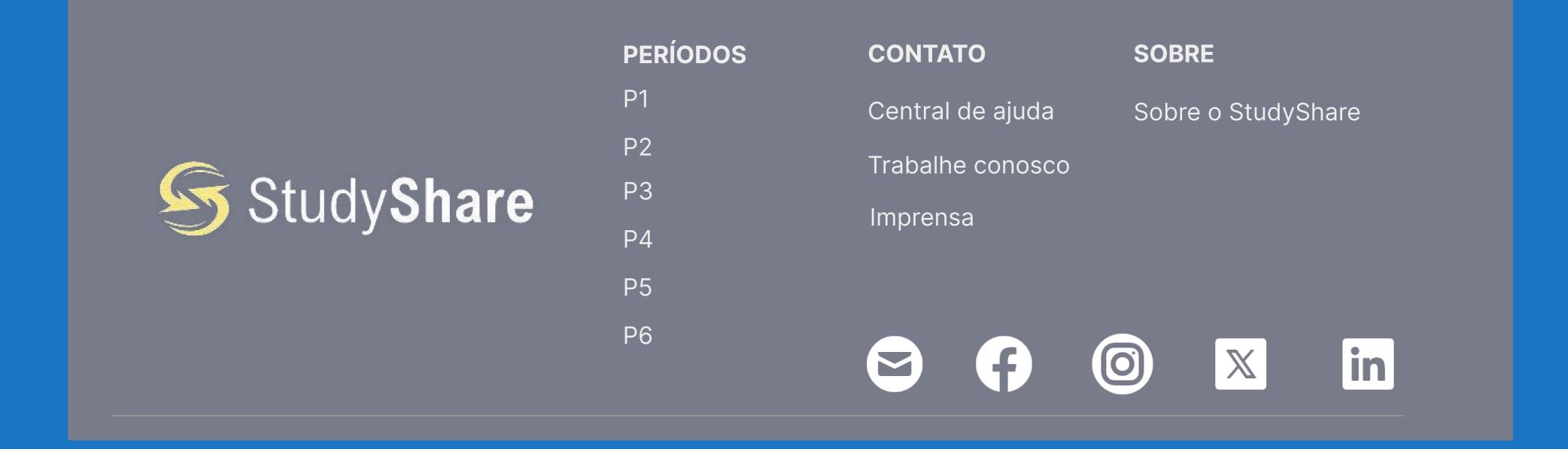
LEITURAS RELACIONADAS

HERANÇA

JAVA

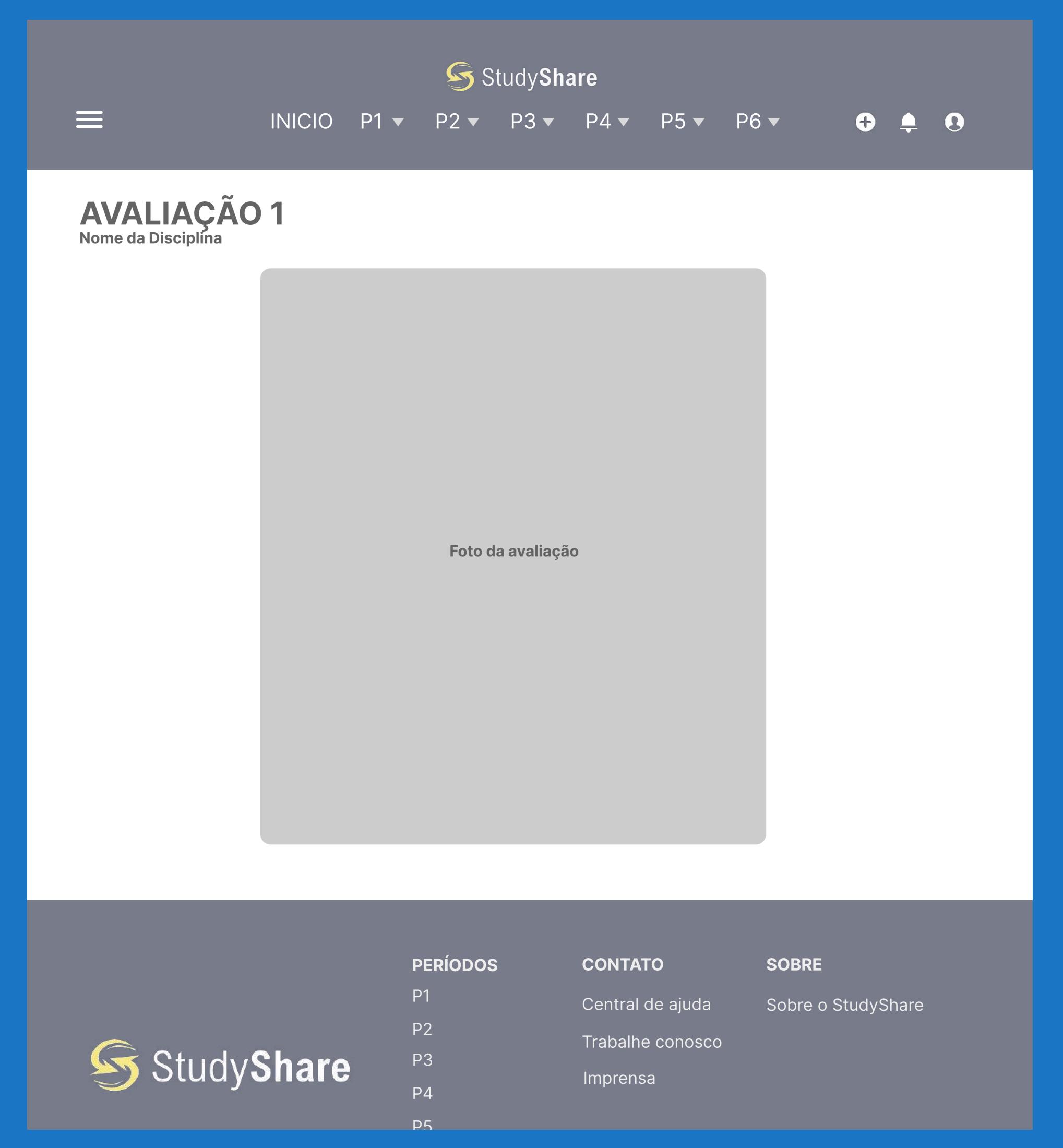
TRATAMENTO DE EXEÇÕES

POLIMORFISMO

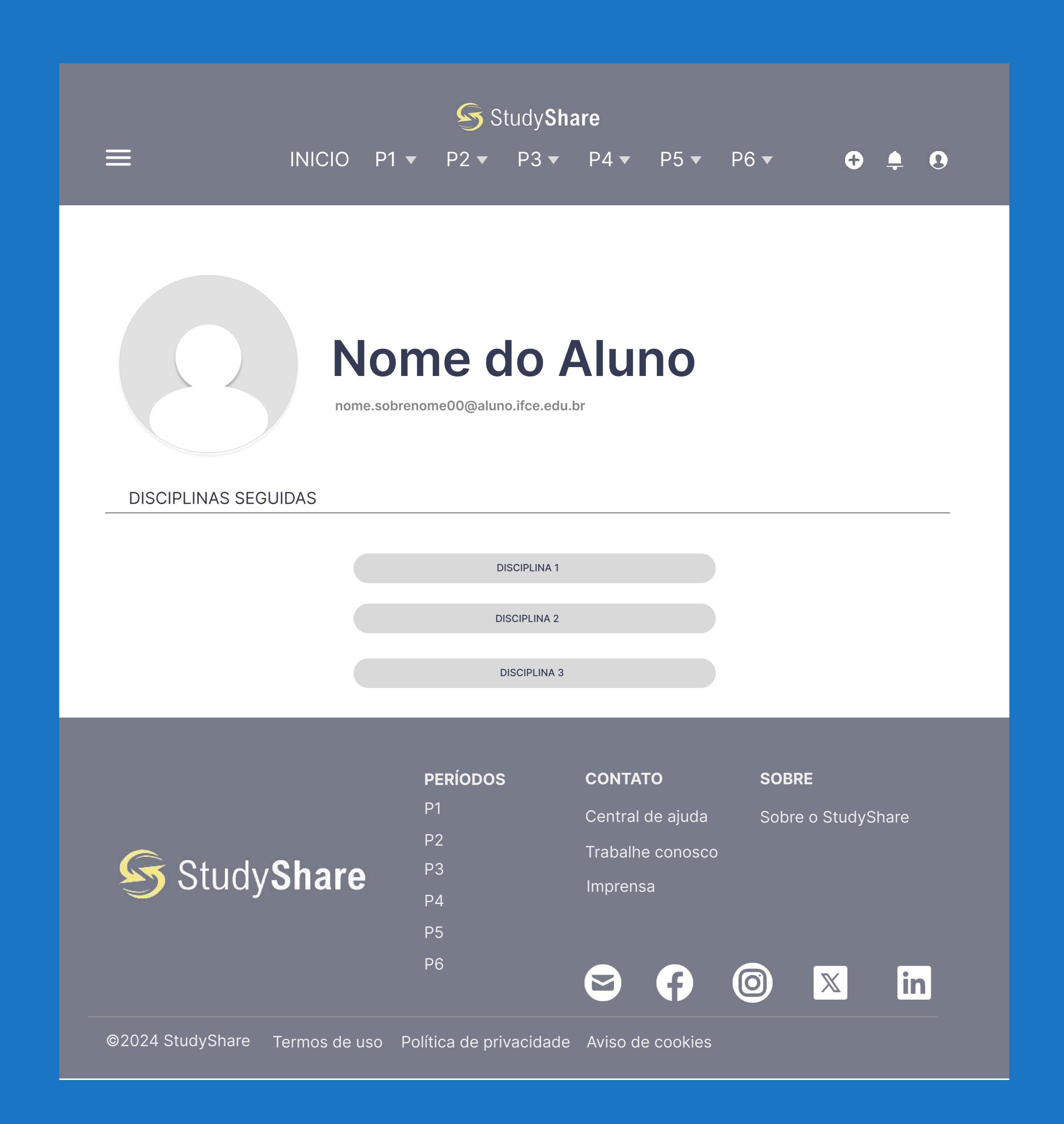


AVALIAÇÃO DE UMA DISCIPLINA



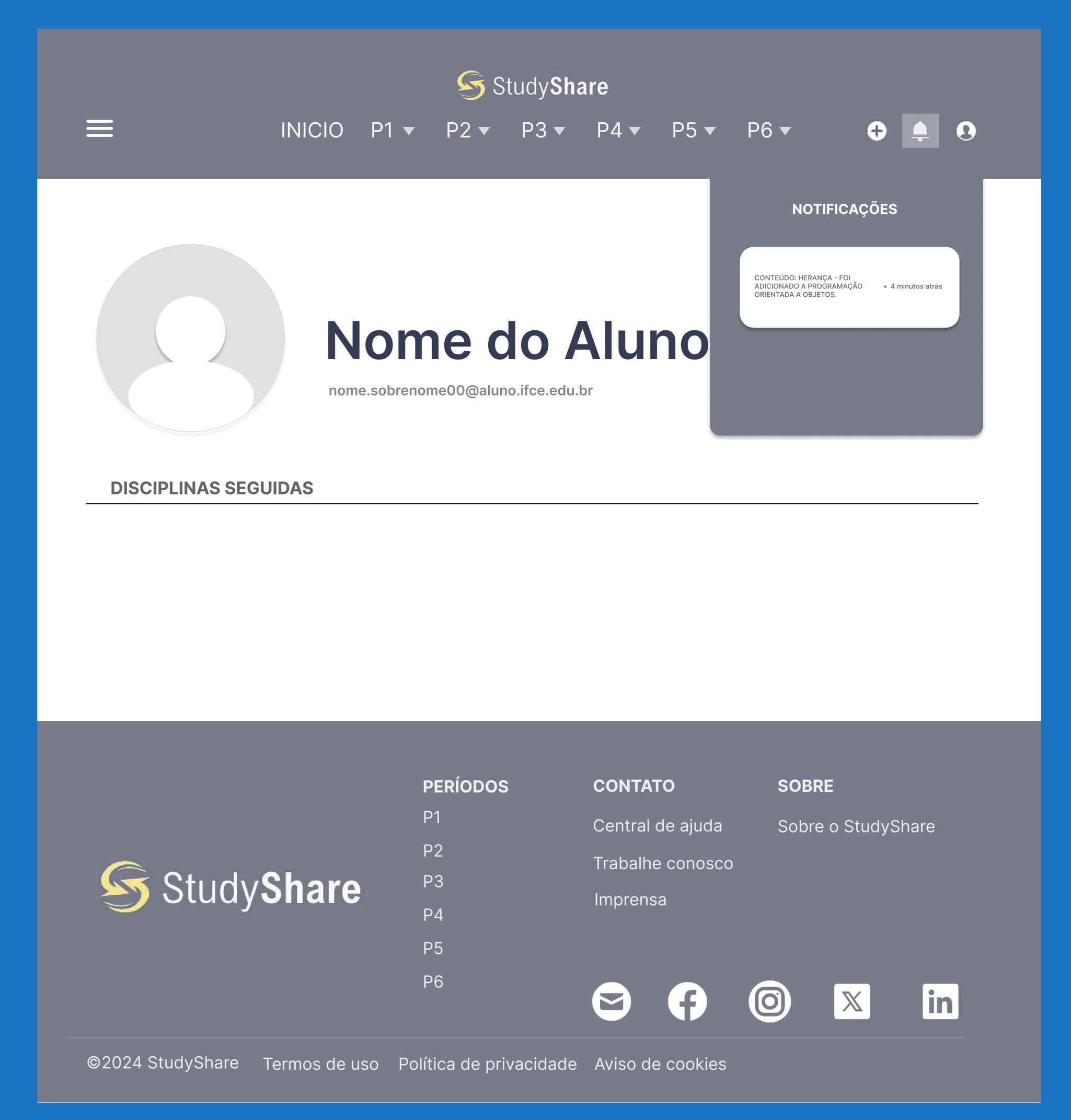


PERFIL DE USUÁRIO





NOTIFICAÇÕES





ENVIAR MATERIAIS

