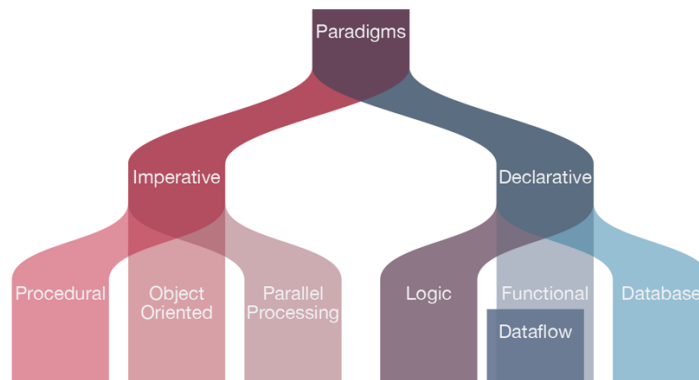


Orientação a Objetos



DIGITAL
INNOVATION
ONE

Paradigmas



Fonte: <http://tenzin.ca/2019/04/22/programming-paradigms/>



DIGITAL
INNOVATION
ONE

Paradigmas



Os programas são “objetos” que possuem uma série de propriedades.

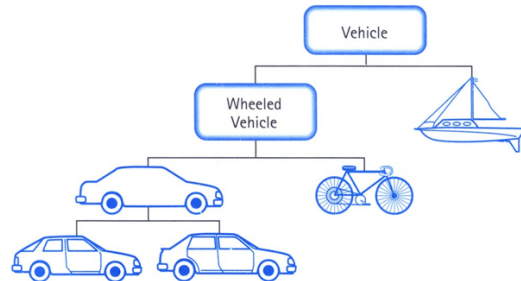
Pilares:

- Herança
- Polimorfismo
- Encapsulamento
- Abstração

Pilares

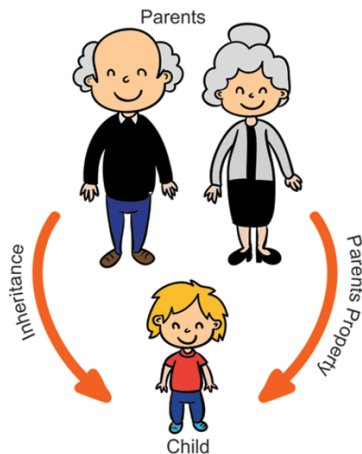
Abstração

“Processo mental que consiste em isolar um aspecto determinado de um estado de coisas relativamente complexo, a fim de simplificar a sua avaliação, classificação ou para permitir a comunicação do mesmo.”



Pilares

Herança

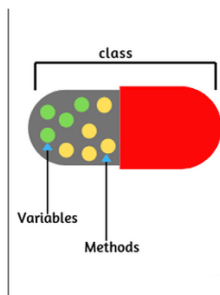


O objeto filho herda propriedades e métodos do objeto pai.

Pilares

Encapsulamento

```
class  
{  
    data members  
    +  
    methods (behavior)  
}
```



Cada classe tem propriedades e métodos independentes do restante do código.

Pilares

Polimorfismo



Objetos podem herdar a mesma classe pai, mas se comportarem de forma diferente quando invocamos seus métodos.