

Programação orientada a objetos (POO)

Marcio Michelluzzi

Pilares

- ▶ A POO é composta por 4 pilares básicos:



Abstração

- ▶ É considerada a habilidade de compreender as características do mundo real do problema que o desenvolvedor esteja tentando resolver, ignorando detalhes que não sejam relevantes para a solução do problema.

Encapsulamento

- ▶ É um pilar da POO que visa fazer com que cada entidade do sistema seja responsável por conhecer e gerenciar seus atributos, permitindo a comunicação com outras entidades através de métodos.

Herança

- ▶ É outro pilar da POO que permite que classes compartilhem atributos e métodos. Ela é usada na intenção de reaproveitar código ou comportamento generalizado ou especializar operações ou atributos.

Polimorfismo

- ▶ É um pilar da POO que é caracterizado quando duas ou mais classes distintas têm métodos de mesma assinatura, de forma que uma função possa utilizar um objeto de qualquer uma das classes polimórficas, sem necessidade de tratar de forma diferenciada conforme a classe do objeto.

Polimorfismo

- ▶ A decisão sobre qual o método que deve ser selecionado ocorre de acordo com o tipo da classe derivada e é tomada em tempo de execução através do mecanismo de ligação tardia.

Referências

- ▶ Olhar essa:
- ▶ <https://www.devmedia.com.br/programacao-orientada-a-objetos-versus-programacao-estruturada/32813>
- ▶ <https://www.guj.com.br/t/definicoes-sobre-orientacao-a-objetos/321141>