**Pilares da O.O**

**Abstração, Herança, Encapsulamento, Polimorfismo.**

**Abstração**

**-** Extrair do mundo real, as características sobre algo, um objeto, entidade, ferramenta. Extrai-las de acordo com o a maneira e contexto em que serão utilizadas em nosso sistema.

Principais pontos: *ID, atributos, comportamentos*.

**Herança**

**-** Herança é a habilidade de construir novas classes em cima de classes já existentes. Tem como principal beneficio a reutilização de código.

**Encapsulamento**

**-** Encapsulamento se trata de esconder pedaços de código, encapsulando-os, para que eles não sejam modificáveis ou acessáveis em outras classes.

Essa definição de acesso nos permite ter que editar menos código quando decidimos modificar algum aspecto de uma classe que possua muitas dependências, evitando assim o efeito cascata que muitos códigos com herança não saudável mostram.

- Modificadores de acesso do C#

Public – pode ser visto por tudo.

Internal - pode ser visto apenas no próprio projeto ao qual faz parte.

Protected – se da por herança, apenas quem herda pode visualizar.

Private – visível apenas dentro da classe.