



Iniciando com Ruby e Orientação a Objetos



6.

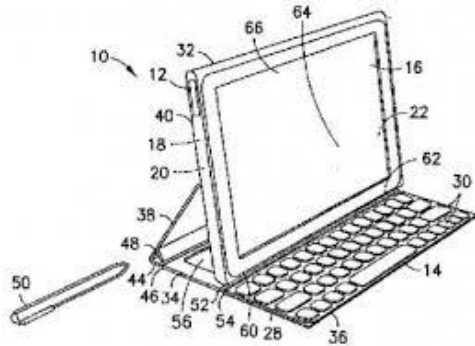
Objeto



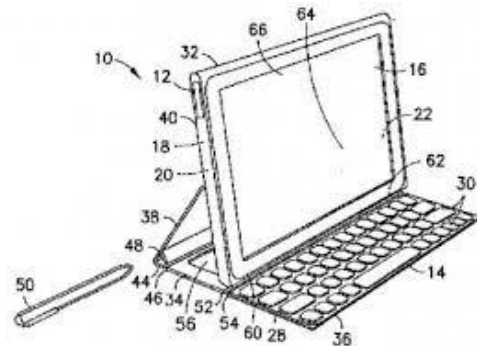


O que é o Objeto?

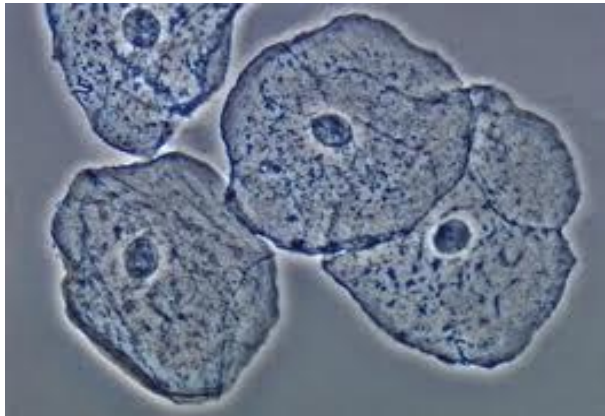
"Classes são fábricas de objetos"





"Objetos são instâncias de uma classe"



Um objeto é capaz de armazenar estados através de seus atributos e reagir a mensagens enviadas a ele, assim como se relacionar e enviar mensagens a outros objetos.



- 
- Um objeto é qualquer indivíduo, lugar, evento, coisa, tela, relatório ou conceito que seja aplicável ao sistema.
 - Todo objeto pertence a uma determinada classe e possui atributos próprios.
 - Os atributos são mutáveis e podem receber diferentes valores de acordo com as características do objeto.
- 

- A criação de um objeto consiste em sua instanciação, segundo, “cada instância tem seus próprios valores de atributos, mas compartilha o nome e os comportamentos dos atributos com a outras instâncias da classe”.



Exemplo:


Cachorro
Atributos:
- nome
- peso
- cor do pêlo
Métodos:
- latir()
- abanar()

Instâncias

Nome: Rex
Peso: 10Kg
Cor do pêlo: Preta

Nome: Ralph
Peso: 5Kg
Cor do pêlo: Branca

Nome: Savana
Peso: 23Kg
Cor do pêlo: Dourada



Especifique as classes abaixo, indicando visibilidade, atributos, métodos e parâmetros. Ao fim, vislumbre 2 instâncias/objetos para as classes criadas.

- Tablet
 - Boletão Bancário
- 