



Apresentação

As classes são parte fundamental da programação orientada a objetos; são estruturas utilizadas em linguagens de programação que implementam o paradigma desse tipo de orientação. Elas definem a modelagem estática dos objetos. Para que os objetos possam implementar conceitos, definidos pelo paradigma de programação orientada a objetos, em que os objetos são instâncias de classes que representam uma entidade do mundo real, o suporte das classes é necessário.

Assim como no mundo real, os relacionamentos entre objetos são fundamentais, pois implementam entidades da realidade e interagem uns com os outros, criando relações lógicas entre essas entidades. Porém, é necessária segurança para que um objeto não "entenda" ou "saiba" como outro objeto implementa determinada rotina, e, nesse conceito, o encapsulamento tem um importante papel.

Nesta Unidade de Aprendizagem, você vai aprender os conceitos de classes e objetos, observando os diferentes tipos de relacionamentos entre classes, e entender o funcionamento do encapsulamento, um dos pilares da programação orientada a objetos.

Bons estudos.

Ao final desta Unidade de Aprendizagem, você deve apresentar os seguintes aprendizados:

- Analisar as classes na perspectiva de orientação a objetos.
- Descrever os relacionamentos na perspectiva de orientação a objetos.
- Explicar o que é o encapsulamento.





Próximo
Desafio

