Aula 02 – 21/08/2024

POO – Programação orientada a objeto

Objeto é definido por propriedades ou atributos – características do objeto: ações/comportamento.

Ações ou comportamentos – podem ou não ter – é atribuída a um verbo – exemplo: correr ou pular. É métodos, procedimento ou funções.

Para especificado um objetivo é necessário ele ter uma classe, a classe serve como uma forma para especificar um objeto.

Classe não está em memória, está em objeto, e é variável.

Aplicação é igual a memória.

JSON = Java Script Object Notation.

Tipos primitivos e abstratos.

Primeira letra é obrigado a ser em MAIUSCULO.

Classes: PascalCase.

Variável: camelCase.

\_snake\_case: utilizado para variáveis privadas.

A chave defini o estoco do programa – início e fim.

O ponto . é chamado de operador de acesso.

Metodo construtor tem o mesmo nome da classe