## FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO PAULO - FATEC SP

MAYCON DOUGLAS BRAGA RA:20200484

# PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Atividade 1

São Paulo 2022

#### MAYCON DOUGLAS BRAGA RA:20200484

# PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Atividade 1

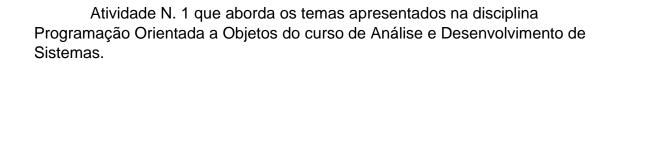
Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Área de concentração: Programação Orientada a Objetos - TI

Orientador: Prof. Grace Anne Pontes Borges

São Paulo 2022

### **RESUMO**



Palavras-chave: Arquitetura de Computadores, Orientação a objetos, Java, POO, Tecnologia da informação.

## SUMÁRIO

QUESTIONARIO	5
RESPOSTAS	6
REFERÊNCIAS	E

## **QUESTIONÁRIO**

Explique em 1 parágrafo o que você entende por:

- 1. Classes e objetos
- 2. Métodos e atributos
- 3. Encapsulamento
- 4. Herança

#### **RESPOSTAS**

- 1. Uma Classe é a representação lógica de um objeto real, ela quem define quais características (atributos) o objeto possui, sendo assim um molde para o objeto que representa. O Objeto é a materialização da classe, o objeto em si, com atributos e métodos. Os objetos são criados a partir da Classe que o representa.
- 2. Métodos definem qual o comportamento que tal objeto terá, seja por meio de manipulação de atributos do objeto, seja por meio de funções, ela o permite alterar o estado do objeto. Atributos são as características do objeto, também chamado de variável, um atributo é definido na classe do objeto, que definem o seu estado.
- 3. O Encapsulamento permite que o componente desenvolvido seja transparente durante sua utilização, ele funciona como uma fachada para o objeto, escondendo seu funcionamento interno e permitindo que o utilizador só veja aquilo que é capaz de utilizar. O encapsulamento aumenta o grau de abstração do código e é um dos pilares da programação orientada a objetos por sua segurança e confiabilidade.
- **4.** Assim como o encapsulamento, **Herança** é um dos pilares da programação orientada a objetos, ela permite um alto grau de reuso e aproveitamento, visto que permite que uma classe seja "Herdada" a uma nova classe. Isso evita o desperdício com duplicidade no código e melhora o seu aproveitamento.

### **REFERÊNCIAS**

Monteiro, Mario. Introdução a Organização de Computadores. Ed. 5. Grupo Editorial Nacional. Travessa do Ouvidor, 11 - Rio de Janeiro

Programação orientada a objeto (C#) | Microsoft Docs Acesso em 14/03/2022.

<u>Um tour pelo C# – Guia do C# | Microsoft Docs</u> Acesso em 14/03/2022.