

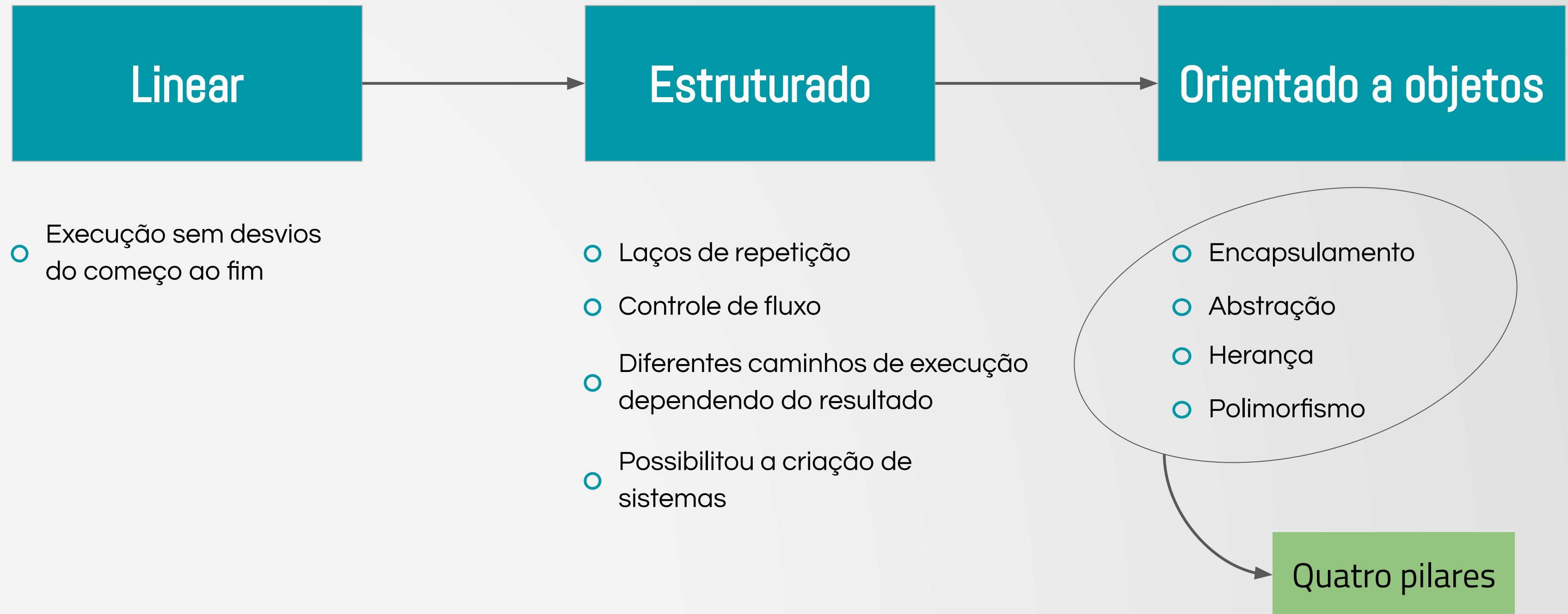
# Orientação a objetos

Teoria e introdução



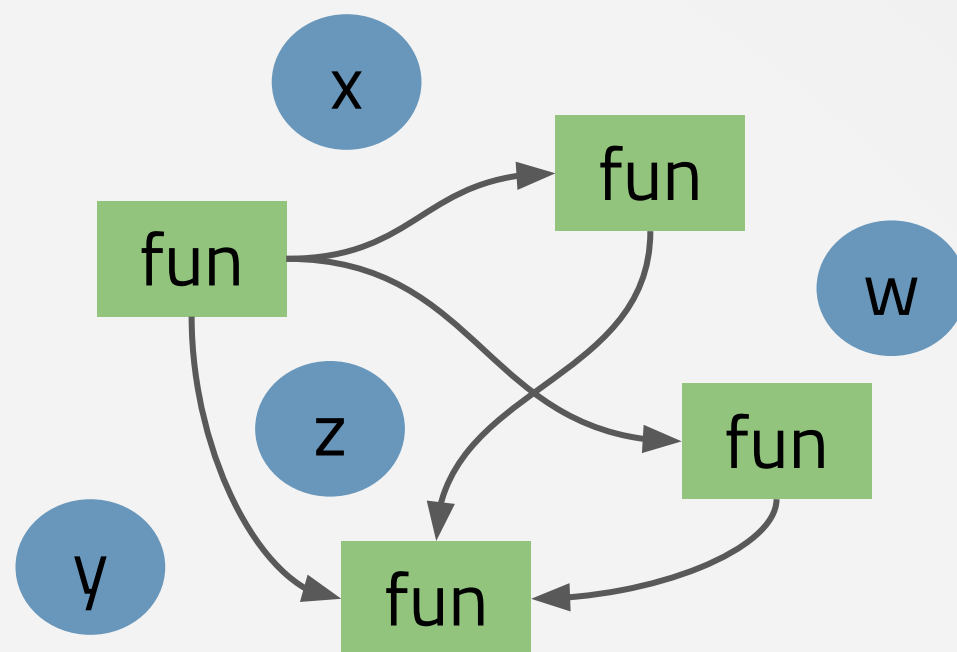
# Paradigmas de programação

- É o modelo ou padrão a ser seguido



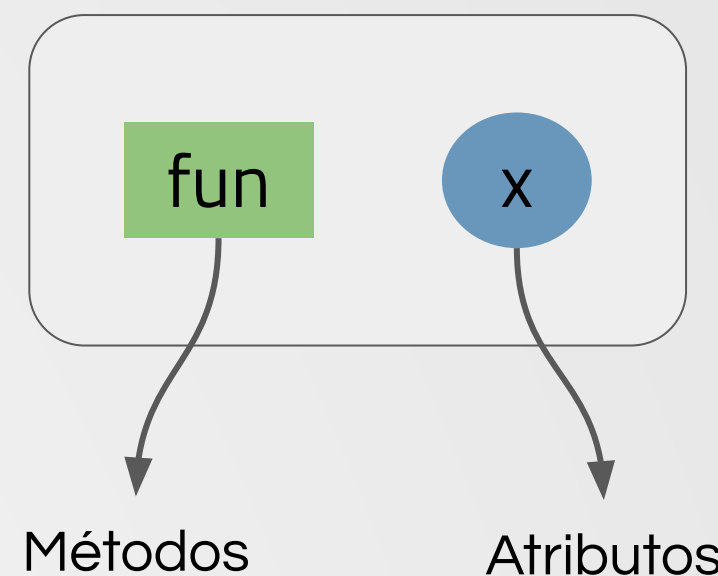
# Paradigmas de programação

## Estruturado



- Várias funções dependentes
- Variáveis acessíveis por todas as funções

## Orientado a objetos



- Funções e variáveis dentro de objetos
- Variáveis com controle de acesso

- Paradigma de programação onde tudo é representado como um objeto
  - Modelagem do mundo real em objetos
  - Torna o software e a programação mais próxima do mundo real
  - Estrutura facilita o gerenciamento de softwares complexos