# Objetivo do curso

Possibilitar que o aluno compreenda todos os conceitos relativos à Orientação a Objetos(OO).

**Percurso**

1. **Por que usar?**
2. **Os Fundamentos.**
3. **A Estrutura.**
4. **As Relações.**
5. **A Organização.**
6. **Próximos passos.**

**Aula 01**

**Explicar por que devemos programar orientado a objetos?**

* **Paradigma Estruturado tem uma representação mais simplista.**
* **Paradigma Orientado a Objeto tem uma representação mais realista.**
* **Paradigma Estruturado foca em operações(funções) e dados.**
* **Paradigma Orientado a Objetos foca na modelagem de entidades e nas interações entre estas.**
* **Programação Estruturada foca mais no "como fazer".**
* **Programação Orientada a Objetos foca mais no "o que fazer".**

## **Vantagens da POO**

* **Melhor coesão**
* **Melhor acoplamento**
* **Diminuição do Gap semântico**
* **Coletor de lixo**

Desenho de personagem de desenho animado

Descrição gerada automaticamente com confiança média

**Aula 2: Os fundamentos**

## **Objetivos**

* Definir o que é a OO?
* Entender os pilares no qual o paradigma se sustenta.

## **Definição**

"A Orientação a Objetos é um paradigma de análise, projeto e programação de sistemas de software baseado na composição e interação entre diversas unidades de software

chamadas de objetos."

* **Abstração :** "Processo pelo qual se isolam características de um objeto, considerando os que tenham em comum certos grupos de objetos."
* **Reuso:** "Capacidade de criar novas unidades de código a partir de outras já existentes."
* **Encapsulamento:** "Capacidade de esconder complexidades e proteger dados."