

CC0402 - Programação Orientada a Objetos

Gabriel de Sousa Lima

Abril 2019

1 Introdução

A programação orientada a objetos é um modelo de análise, projeto e programação de software baseado na composição e interação entre diversas unidades chamadas de "objetos". A POO (Programação Orientada a Objetos) é um dos 4 principais paradigmas de programação (as outras são programação imperativa, funcional e lógica).

Os principais tópicos são:

Conceitos básicos: classes, objetos, mensagens, encapsulamento, herança, polimorfismo.

Programação orientada a objetos utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos. [?]

Análise e projeto orientados a objetos. UML. Padrões de projeto de software.

POO se insere na área de Linguagem de Programação. [?]



Figure 1: Java. Uma das linguagens mais famosas relacionada a Orientação de Objetos.

2 Relevância

O paradigma "orientado ao objeto" tem origem nos estudos da cognição e influenciou a inteligência artificial e a linguística, dada a relevância para a abstração de conceitos do mundo real.

Porque é tão importante?

"Hoje em dia, o mercado de programação é dominado pelo paradigma orientado a objetos." [?]

3 Relação com Outras Disciplinas

CC0503 - Banco de Dados	Utiliza os dados como unidade básica para construção do programa.
CC0603 - Engenharia de Software	Pois é um dos 4 principais paradigmas da programação.