

Classe: estrutura que define um conjunto de elementos que possuem as mesmas propriedades e comportamentos. As propriedades denominam-se atributos, enquanto os comportamentos denominam-se métodos.

Objeto: ocorrência de uma classe, ou seja, um elemento da vida real. No jargão computacional, essa ocorrência é chamada de instância. Cada um dos objetos (ou instâncias) é único.

Classe	Objeto
Inseto	Joaninha
Time	Flamengo
Curso	Estratégia Concursos

Herança

Este é o pilar mais clássico de todos. A herança ocorre quando uma classe herda atributos e métodos de uma ou mais classes.

Assim, ela pode se dividir em 2 tipos:

Herança simples: classe herda atributos e métodos de apenas uma classe.

Herança múltipla: classe herda atributos e métodos de duas ou mais classes.

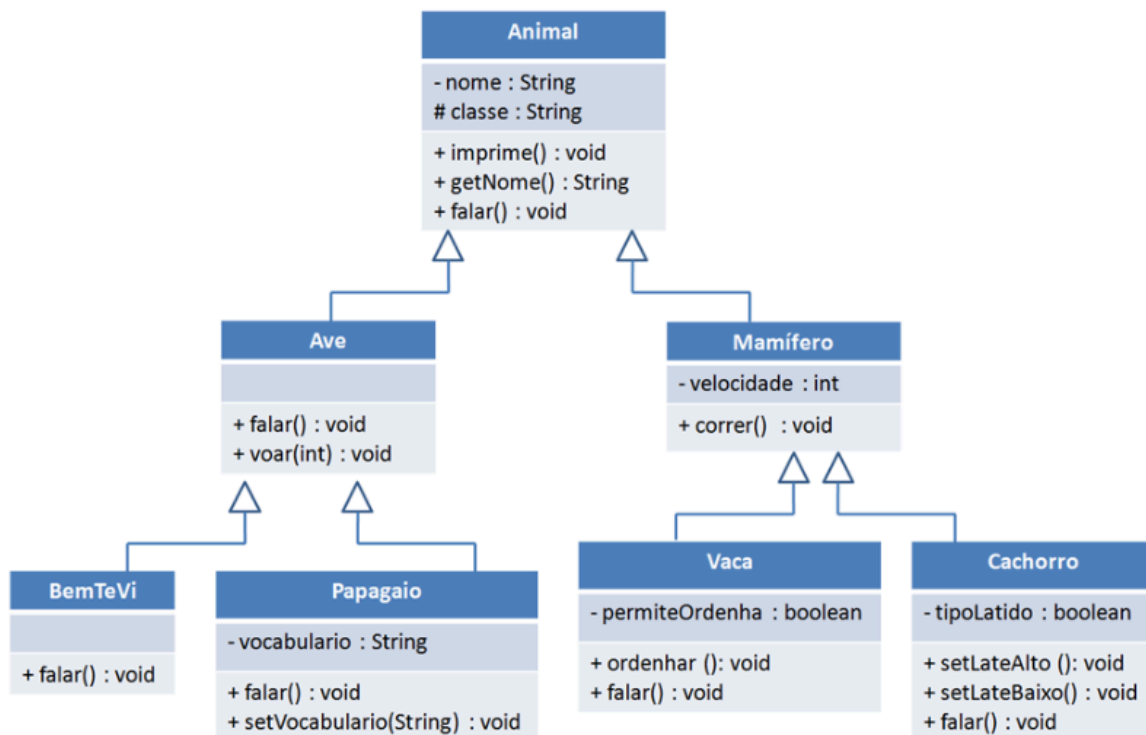
Polimorfismo

O polimorfismo consiste em um mesmo método apresentar comportamentos diferentes, dependendo da classe em que seja chamado. Ele pode apresentar duas classificações:

Polimorfismo estático: ocorre em momento de compilação. O mesmo método é implementado várias vezes na mesma classe, com parâmetros diferentes. A escolha do método a ser chamado vai variar de acordo com o parâmetro passado.

Polimorfismo dinâmico: ocorre em momento de execução. O mesmo método é implementado várias vezes nas subclasses derivadas, com os mesmos parâmetros. A escolha do método

depende do objeto que o chama (e, consequentemente, da classe que o implementa).



Conceito	Herança	Polimorfismo
O que é?	Reutilização de código via hierarquia de classes	Mesma interface, múltiplas implementações
Finalidade	Evitar repetição de código	Permitir comportamento diferente em classes relacionadas
Exemplo comum	Uma <code>ClasseFilha</code> usa métodos da <code>ClassePai</code>	Diferentes subclasses implementam o mesmo método de formas distintas

<https://www.estrategiaconcursos.com.br>

