**Orientação de objeto (POO)**

**Como funciona o get e o set.**

**Classe =** modelo/planta**/**protótipo.

**Instância =** É a realização da classe/realização de um projeto**.**

**Não é possível utilizar uma classe, apenas instâncias que são objetos**

**(Nomes de classes começam com letras maiúsculas)**

**\*Métodos de uma classe\***

Class Aluno{

String nome;

String curso;

String cpf;

Int[] notas;

Public void estudar(string materiAL

Public void

Public void

**Método construtor**

**Métodos ativado toda vez que instancia uma classe**

**Assinatura = é o tipo de retorno com o nome do método e com os parâmetros (não tem parâmetros)**

**() = parâmetro**

**Definindo**

**Anotações:**

**Aluno3 é do tipo aluno**

**Se o usuário colocar errado aborta o programa (alguma merda assim)**

**{Fonte de uso = Night owl}**

**Se tem verbo é comportamento**

**Se não tem é atributo**

**Segunda parte de orientação de objeto:**

**Pilares da POO:**

**Encapsulamento: esconde um objeto**

**Uma característica que permite você ocultar classe atributo e métodos.**

**Polimorfismo: Possibilita um método responder de maneiras diferentes a um mesmo comportamento.**

**Composição: permite criar um objeto usando outro objeto**

**Herança: permite que um objeto herde atributos e comportamentos de outros objetos**

Duas principais características das orientações de objetos é a herança e o encapsulamento polinômios