

Oficina

# Java para iniciantes

PROGRAMAÇÃO  
ORIENTADA A  
OBJETOS

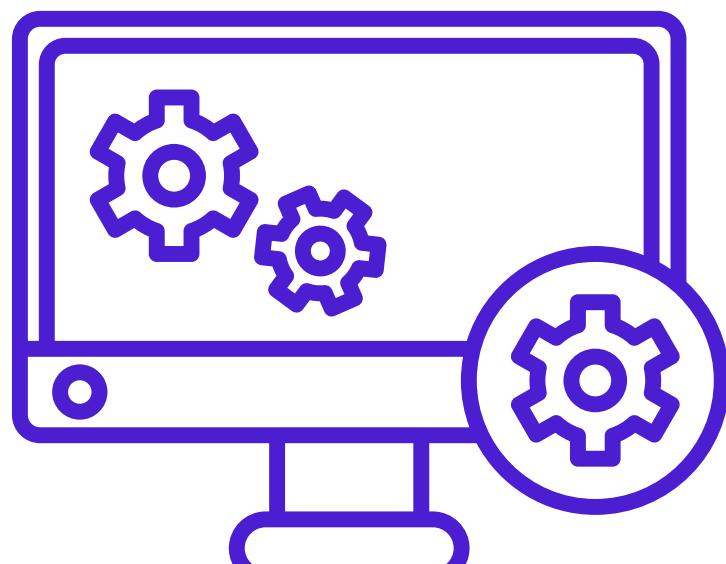


```
<Title name="our" title= "product">
<div className="row">
  <ProductConsumer>
    {(value) => {
      | | console.log(value)
    }}
  </ProductConsumer>
</div>
```

# O QUE É POO?

A programação orientada a objetos é um paradigma de programação onde tudo é representado como um objeto.

Para o desenvolvimento com base em uma linguagem orientada a objetos como o Java, é importante aplicar os métodos, definindo tanto os dados quanto os códigos que operam sobre eles, ou seja, classes são como um plano que determinam como o objeto será criado. Basicamente, os métodos especificam os mecanismos pelos quais a classe ou um objeto pode operar a partir de uma instância.



# <classes e objetos>

# O que são Classes?

**Uma classe é um template - algo como a "planta" de uma construção - a partir do qual os objetos são criados.**

**Imagine uma classe como um cortador de biscoitos e os objetos como os próprios biscoitos.**

**Classes definem estados como variáveis de instância e comportamentos como métodos de instância.**

**Variáveis de instância também são conhecidas como "variáveis membro".**

**Classes não consomem espaço em memória.**

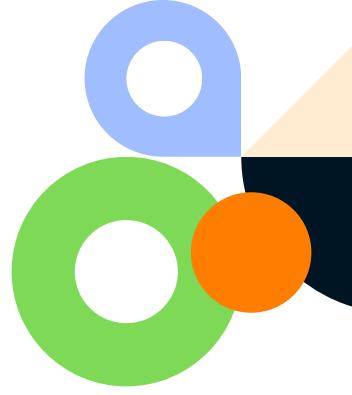
# O que são objetos?

Um objeto é uma entidade que possui estados e comportamentos.

Por exemplo, cão, gato e veículo. Para ilustrar, um cão possui estados como idade, cor, nome e comportamentos como comer, dormir e correr.

Os estados nos dizem como o objeto se parece ou quais propriedades ele possui.

O comportamento nos diz o que o objeto faz.



# Mão na masa



---

Desenvolva um aplicação desktop simples de banco com conceitos abordados na oficina, orientado pelos coordenadores.