**Programação Orientada a Objetos**

A Programação Orientada a Objetos (POO) é um padrão de desenvolvimento de *softwares* largamente utilizado em muitas linguagens de programação atuais, como Java, C#, PHP, Python, C++, entre outras.

Nesse processo de programação, são criadas coleções de objetos com estrutura e comportamentos próprios. Tais objetos interagem entre si e executam as ações solicitadas.

O objetivo da POO é, portanto, aproximar o mundo real do mundo virtual e promover, também, a unificação de dados e processos e o agrupamento e reutilização de códigos.

**diagrama de classe**

A [Linguagem de modelagem unificada](https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-uml) (UML) ajuda você a modelar sistemas de diversas maneiras. Um dos tipos mais populares na UML é o diagrama de classes.

Bastante usado por engenheiros de software para documentar arquiteturas de software, os diagramas de classes são um tipo de diagrama da estrutura porque descrevem o que deve estar presente no sistema a ser modelado.

# Referências

INTRODUÇÃO à Programação Orientada a Objetos (POO). **Fundação bradesco**. Disponivel em: <https://www.ev.org.br/cursos/introducao-a-programacao-orientada-a-objetos-poo#:~:text=A%20Programa%C3%A7%C3%A3o%20Orientada%20a%20Objetos,com%20estrutura%20e%20comportamentos%20pr%C3%B3prios.>.

O que é um diagrama de classe UML? **Lucidchart**. Disponivel em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-de-classe-uml>.