

Prova V – Revisão de Programação de Orientação a Objetos

Faça uma apresentação com os tópicos essenciais de poO (paradigma orientado a objetos). Se preocupe apenas com os conceitos até a questão 13. A questão 14 é prática dentro do projeto atual do nosso salão.

1. Classe
2. Objeto
3. Atributos
4. Construtor
5. Métodos
6. Herança
7. Associação
8. Classe Abstrata
9. Interfaces
10. Implementação Múltiplas de interfaces
11. Métodos getters e setters
12. Atributos e métodos estáticos e não estáticos
13. O python implementa toda a orientação a objetos sozinho
14. Escolha a entidade serviço do nosso diagrama e crie uma classe que represente essa entidade. Na orientação a objetos e design patterns chamamos de classes de entidade.
15. Polimorfismo
16. Encapsulamento