

Java e Orientação a Objetos

Prof. Sanderson Macedo

twitter.com/sandeco

Como criar as coisas?

Abstração, modelo e
protótipo

Abstração

- É um processo na formação de conceitos reconhecendo um grupo de características.
- Usado pela computação para entender, resolver problemas e comunicar soluções.
- Abstrair é pensar!

Modelo

- Representação de fenômenos;
- Representação de relações;
- Representação em escalas reduzidas (modelo físico);
- Passo anterior ao protótipo.

Protótipo

- Desenvolvimento do produto ou parte dele que não é comercializado;
- Produto de teste ou de planejamento;
- Produto não fabricado em linha de produção;
- Teste em escala real;
- Em informática é utilizado apenas com as funcionalidades gráficas e básicas.
- Utilizado geralmente para aprovação de quem vai solicitar o sistema.

O mundo em objetos

Objeto

- É único;
- Tem características próprias;
- Faz coisas específicas;
- Tem ciência do seu estado interno;
- Pode ser agrupado com outros objetos da mesma classe;
- É concreto, existe e relaciona-se com outros objetos;
- **Pertence a uma classe;**

Classe

- É a ideia do objeto;
- Abstração do objeto;
- Generalização do objeto;
- Abstrai um conjunto de objetos com características similares;
- É onde se pensa sobre as propriedades dos objetos, suas características e o que ele faz.