**Murilo Silva Andrade Souza**

**Tarefa do Módulo 01 (4,0 pontos)**

**Com base no primeiro princípio de projeto: "*Programe para uma interface, não para uma implementação*".**

**01) Explique o que é programar para uma interface.**

Programar para uma interface é usar a herança de maneira cuidadosa e apropriada, montando todas as classes derivadas de uma classe abstrata que compartilharão sua interface. Isto implica que uma subclasse meramente acrescenta ou substitui operações da classe mãe, e não oculta operações dela, com isso será reduzido as dependências de implementação entre subsistemas.

**02) Explique o que é programar para uma implementação.**

**Já na programação para implementação você programa com um mecanismo para compartilhamento de código e de representação.**