

## Parte III Classes e Métodos

---

O termo Orientação a Objetos, que também podemos chamar de OO, surgiu da necessidade de resolvermos problemas do mundo real de modo a pensarmos em dividir o problema por meio de abstrações. Pense que temos um problema que é marcar uma consulta: primeiro precisamos saber dos horários disponíveis e então marcar a consulta naquele horário. Uma forma de pensar em solucionar este problema com programação seria criar **Classes** que representem um calendário e classes que representem dias. Para cada dia, pode ser que **Atributos** indiquem se aquele dia/horário está disponível ou não. Uma vez que tenha um dia disponível para marcar a nossa consulta, precisamos pedir para o assistente da Clínica para marcar a nossa consulta. Esta ação “marcar consulta”, chamaremos de **Método**.

Bem, falamos um pouco aqui sobre Orientação a Objetos e o objetivo deste módulo é conhecer os principais conceitos que nos permitirá, através de abstração e modelagem, criar software de uma maneira mais legível e intuitiva.

Boa Sorte!

---

- Classes
  - <http://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/orientacao-a-objetos-basica/#4-3-uma-classe-em-java>
- Objetos
  - <http://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/orientacao-a-objetos-basica/#4-4-criando-e-usando-um-objeto>
- Métodos
  - <http://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/orientacao-a-objetos-basica/#4-5-metodos>
- Modificadores de Acesso
  - <http://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/modificadores-de-acesso-e-atributos-de-classe/#6-1-controlando-o-acesso>
- Atributos e Métodos de Classes
  - <http://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/orientacao-a-objetos-basica/#4-9-continuando-com-atributos>