



Certificado de Conclusão

Certificamos que **WALTER DE CASTRO** concluiu o curso de **INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS (POO)**, com carga horária de 5 hora(s), no período de 05.08.2022 a 08.08.2022.

Osasco, 08 de agosto de 2022.

Simone Claudino de Carvalho Flores
Escola Virtual

Walter de Castro
Aluno (a)



Código de Autenticidade: BE4C1974-09F6-4206-B22C-CD7F77F9D16E
ou utilize o QR Code no portal da EV

Introdução à Programação Orientada a Objetos (POO)

5 horas

Resumo do Curso

O objetivo deste curso é apresentar o conceito da programação orientada a objetos e as diferenças entre a programação estruturada e a POO, que surgiu da necessidade de deixar a programação mais fácil para os desenvolvedores de software.

Neste curso, vamos abordar os fundamentos, os quatro pilares da POO (que são a abstração, o encapsulamento, a herança e o polimorfismo) e você também conhecerá alguns exemplos de linguagens orientadas a objeto, como o Java, o C++ e o C#.

Tudo isso será abordado de uma forma bem didática e com exemplos para você perceber que Programação Orientada a Objetos pode ser compreendida por todos, de uma maneira bem descomplicada!

Conteúdo

- Módulo 1: Programação estruturada *versus* orientada a objetos
- Módulo 2: Os quatro pilares da programação orientada a objetos
- Módulo 3: Linguagens orientadas a objeto

Ficha Técnica

Direitos desta edição

Os textos e imagens originais deste curso estão sob licença Creative Commons BY NC-SA, que permite reuso como cópia, adaptação, distribuição, desde que não tenha finalidade comercial e sempre citando a fonte. Como citar essa obra: **Escola Virtual da Fundação Bradesco – Introdução à Programação Orientada a Objetos (POO)**.



Autoria

Adapt EaD

Coordenação

Fundação Bradesco

Departamento de Educação – Ensino a Distância

Apoio

Fundação Bradesco

Departamento de Tecnologia da Informação – Desenvolvimento de Sistemas

Homepage

<https://ev.org.br>

Publicação

2021