Conceito de POO(Programação Orientada a Objeto)

O POO é um modelo de programação que usa objetos para representar entidades no mundo real.

Os objetos têm atributos e métodos para representar suas características e comportamentos.

Principais conceitos de POO:

Abstração: o objeto é uma abstração de um fato ou ente do mundo real.

Encapsulamento: Os detalhes internos do objeto são ocultos, mostrando apenas uma interface pública.

Herança: Classes filhas herdam atributos e métodos de uma classe pai.

Polimorfismo: Objetos de classes diferentes, mas que possuem uma relação de herança, sendo tratados de forma genérica.

Vantagens da POO:

Permite simplificar programas complexos

Organiza o código

Facilita a reutilização do código

Construção de sistemas modulares mais flexíveis

Desenvolvimento de programas eficientes, modularizados e de fácil manutenção

POO surgiu no ano de 1970