

Características dos Objetos

Encapsulamento:

1. Os atributos de um objeto são acessíveis apenas por métodos que alteram seus estados.
2. Esconder detalhes de implementação;
3. Não é necessário saber como funciona, e sim qual método acionar;
4. Benefícios:
5. Modularidade;
6. Encapsulamento de informação.
7. É uma metodologia usada para "esconder" certos elementos da implementação da Classe, porém fornecendo uma interface pública para o código cliente, tornando o código mais fácil de se fazer manutenção.

Herança:

1. Um objeto pode ser composto pelos atributos e métodos de outros objetos (conceito de classe).
2. É um mecanismo que possibilita a definição de novas classes a partir de uma já existente, como forma de reutilizar seus atributos e métodos.
3. Trata-se de um mecanismo fundamental para quaisquer linguagens que suportam a Programação Orientada a Objetos.
4. O mecanismo de Herança sempre envolve dois elementos: uma superclasse e uma subclasse.
5. A superclasse, também conhecida como classe "mãe", é aquela que representa as características genéricas de um conjunto de objetos.
6. A subclasse, também conhecida como classe "filha", é aquela que herda atributos e funções da superclasse, isto é, ela estende para incluir a representação de características específicas de um subconjunto desses objetos.

Polimorfismo:

- Quando um determinado método executa ações distintas;
- Quando aplicado a tipos diferentes de objetos.
- Mecanismo fundamental dentro da Programação Orientada a Objetos que possibilita a sobrecarga de métodos e construtores dentro de uma mesma classe ou em subclasses, e a sobreposição de métodos em subclasses.

<http://www.marcelomoraes.com.br>