

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

1. É uma metodologia de projeto de Software que modela as características do mundo real através de classes e objetos.
1. O mundo real é composto por objetos: um cão, uma caneta, uma pessoa, um automóvel, etc.
1. Objetos do mundo real possuem 2 características principais: seu estado (nome, tamanho, cor) e seu comportamento (falando, andando).
1. Objetos de modelos computacionais também possuem estado (atributos) e comportamento (métodos).

Objetos

1. Atributos são as propriedades de um objeto;
2. Métodos são as operações que um objeto pode realizar.
3. Os atributos de um objeto podem mudar de acordo com o tempo – mudam seu estado;
4. A execução de um método pode mudar os valores dos atributos do objeto responsável pela execução;

Classe

1. Conceito semelhante à tipo (classe humana, classe bicicleta.);
2. É como um carimbo ou protótipo que define atributos e métodos que um objeto da classe pode adquirir;
3. Uma instância de uma classe corresponde à sua representação (um objeto).

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