



## O que é orientação a objetos?

Orientação a Objetos é um paradigma de programação baseado no conceito de "objetos". Estes objetos representam um indivíduo ou coisa existente "de verdade" em nosso mundo, fazendo com que a programação se torne o mais próximo do mundo real possível.

As classes definem a estrutura de cada objeto, ou seja, quais atributos (campos) e métodos (comportamentos) os objetos possuirão. Podemos então considerar uma classe como um molde de uma representação do mundo real.

Já os objetos constituem uma "cópia" deste molde, ou seja, uma representação de uma classe.

Por exemplo: imagine que possuímos uma classe que representa uma pessoa no mundo real. Esta classe irá definir os atributos desta pessoa (nome, idade e sexo); porém, sabemos que as informações de cada pessoa variam... Sendo assim, para cada pessoa que formos criar em nosso software, devemos instanciar um novo objeto. Desta forma, conseguimos criar um objeto com suas determinadas características.