



# C# - Orientação a Objetos

Carga horária: 12 horas

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 1 - Introdução

▶ Apresentação	Duração: 00:03:06
📄 O que é Orientação a Objetos?	
📄 C#: Uma linguagem orientada a objetos	
📄 Questionário	3 questões

### 2 - Revisando conceitos

📄 O diagrama de classes da UML	
▶ O que são classes e objetos	Duração: 00:15:28
📄 Questionário	3 questões

### 3 - Criando classes e objetos

▶ Criando nossa primeira classe	Duração: 00:05:28
▶ Como criar um objeto	Duração: 00:05:22
▶ Adicionando atributos à classe	Duração: 00:06:26
📄 Questionário	3 questões

### 4 - Utilizando métodos

▶ Adicionando o primeiro método	Duração: 00:08:03
▶ Métodos com parâmetros	Duração: 00:05:09
▶ Métodos com retorno	Duração: 00:05:06
▶ Sobrecarga de métodos	Duração: 00:08:05
▶ Métodos estáticos	Duração: 00:06:20
▶ Utilizando construtores	Duração: 00:08:12
📄 Questionário	3 questões

## 5 - Encapsulamento

 O que é encapsulamento

▶ Modificadores de acesso: private x public

Duração: 00:03:30

▶ Aplicando o encapsulamento

Duração: 00:08:09

▶ Entendendo o método get

Duração: 00:06:52

▶ Entendendo o método set

Duração: 00:08:19

 Questionário

3 questões

## 6 - Herança

 O que é herança

 Representação gráfica da herança

▶ Definindo herança entre classes

Duração: 00:10:30

▶ O modificador de acesso protected

Duração: 00:04:03

▶ Sobrescrevendo métodos da classe pai

Duração: 00:07:12

▶ Classes abstratas

Duração: 00:07:14

 Questionário

3 questões

## 7 - Polimorfismo

 O que é polimorfismo

▶ Aplicando polimorfismo na prática

Duração: 00:09:50

 Questionário

3 questões

## 8 - Interfaces

 O que são interfaces

▶ Criando nossa primeira interface

Duração: 00:05:50

▶ Implementando uma interface

Duração: 00:08:08

 Classes abstratas x Interfaces

▶ Polimorfismo com interfaces

Duração: 00:08:17

 Questionário

3 questões

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?

Envie-nos um e-mail [clikando aqui](#).

