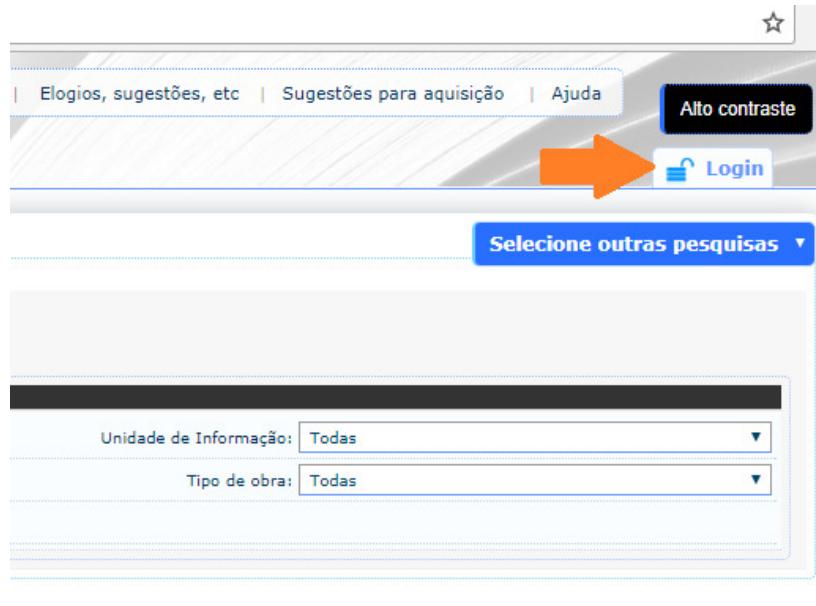


Como acessar a Biblioteca Virtual Universitária (Pearson) pelo Pergamum

1 Acesse o Pergamum: <http://pergamum.biblioteca.ifsp.edu.br/>



2 Faça login:

A screenshot of the Pergamum search results page. At the top, there's a logo for 'INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÉNCIA E TECNOLOGIA SÃO PAULO'. The search bar contains the term 'treinamento em linguagem'. Below the search bar is a section titled 'Opções de consulta' with options for 'Palavra' (selected) and 'índice', and dropdowns for 'Buscar por:' (Title), 'Ordenação:' (Title), 'Ano de publicação:', and 'Unidade de Informação'. There's also a 'Tipos de c...' dropdown. The search results show three items: 1. 'Treinamento em linguagem C - 2. ed. / 2008 - (Livros)' by MIZRAHI, Victorine Viviane. It shows a thumbnail of the book cover, 'Exemplares', 'Referência', 'Marc', 'Reserva', and 'Solicitação de Empréstimo'. 2. 'Treinamento em Linguagem C++: módulo 1 - (Livros)' by MIZRAHI, Victorine Viviane. It shows a thumbnail with a lock icon, 'Referência', and 'Marc'. 3. 'Treinamento em linguagem C++: módulo 1 / 1994 - (Livros)'. On the left sidebar, there are filters for 'Refinar sua busca' (Unidade de Informação: Araraquara(1), Avaré(2), Barretos(1), Birigui(3), Boituva(2); +mais), 'Tipo de obra' (Livros(17)), and 'Data de publicação' (2008(1)).

4 Após os resultados aparecerem, para abrir o livro, clique no cadeado:

Pesquisa Geral

treinamento em linguagem

Opções de consulta

Palavra | Índice

Buscar por: Título

Ordenação: Título

Ano de publicação:

Registros por página: 20

Termo pesquisado:
"treinamento em linguagem"

Refinar sua busca

Unidade de Informação

Araraquara(1)
Avaré(2)
Barretos(1)
Birigui(3)
Boituva(2)
+mais

Tipo de obra

Livros(17)

Resultados "17"

1.  **Treinamento em linguagem C - 2. ed. / 2008 - (Livros)**
MIZRAHI, Victorine Viviane. Treinamento em linguagem C. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008.
[Exemplares](#) | [Referência](#) | [Marc](#) | [Reserva](#) | [Solicitação de Empréstimo](#)

2. **Treinamento em Linguagem C++: módulo 1 - (Livros)**
MIZRAHI, Victorine Viviane. Treinamento em Linguagem C++: módulo 1. Pearson 326 ISBN 9788534602907.
[on-line](#) | [Referência](#) | [Marc](#)

A large orange arrow points from the "on-line" link in the second search result towards the "on-line" link in the "Refinar sua busca" sidebar.

5 Agora é só usufruir:

ifsp.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788534602907/pages/_21 - Google Chrome

ifsp.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788534602907/pages/_21

XX Treinamento em Linguagem C++

As funções de um **objeto** são chamadas **funções-membro** ou **métodos**, de modo geral, só o único meio de acesso aos campos de dados também chamados **variáveis de instância**.

ENCAPSULAR E ESCONDER

Se o programa necessita atribuir um valor a alguma variável de instância, deve chamar uma função-membro que recebe o valor como argumento e faz a alteração. Não podemos acessar variáveis de instância diretamente.

Desta forma, os campos de dados estarão **escondidos** para nós, o que previne alterações acidentais. Dizemos então que os campos de dados e suas funções estão **encapsulados** (de cápsula) numa única entidade.

As palavras **encapsular** e **esconder** são termos técnicos da definição de linguagens orientadas ao objeto.

Se alguma modificação ocorrer em **variáveis de instância** de um certo objeto, sabemos exatamente quais funções interagiram com elas: são as **funções-membro** do objeto. Nenhuma outra função pode acessar esses dados. Isso simplifica a escrita, manutenção e alteração de programas.

Um programa em C++ consiste em um conjunto de objetos que se comunicam por meio de chamadas às **funções-membro**.

A frase “chamar uma função-membro de um objeto” pode ser dita como “enviar uma mensagem a um objeto”.

HERANÇA

A programação orientada ao objeto oferece uma maneira de relacionar classes umas com as outras por meio de hierarquias.

No nosso dia-a-dia, esse processo está presente quando dividimos classes em subclasses, mantendo-se o princípio de que cada subclass herda as

características da classe da qual foi derivada. Por exemplo: a classe de animais é dividida nas subclasses mamíferos, aves, peixes etc. Uma das características da classe animais é a reprodução. Todas as suas subclasses têm essa característica.

Além das características herdadas, cada subclass tem suas características particulares.

CLASSE BASE

características A, B

características A, B, E, F

características A, B, C, F, G

CLASSES DERIVADAS

características C, D, A

características E, F

características G

Diagram illustrating inheritance. A box labeled "CLASSE BASE" contains "características A, B". Three arrows point from this box to three separate boxes labeled "CLASSES DERIVADAS": one arrow points to a box containing "características C, D, A"; another points to a box containing "características E, F"; and the third points to a box containing "características A, B, C, F, G".

Em programação orientada ao objeto, o conceito de subclasse ou processo de classes derivadas é chamado **HERANÇA**.

Em C++, a classe de origem é chamada **classe-base** e as classes que compartilham as características de uma classe-base e têm outras características adicionais são chamadas **classes derivadas**.

Uma **classe-base** representa os elementos comuns a um grupo de classes.

Você poderia pensar em **herança** como algo semelhante ao uso de funções para simplificar tarefas tradicionais. Você escreve uma função quando identifica que várias seções diferentes de um programa, em parte, executam a mesma coisa.

Em C++, você define uma **classe-base** quando identifica características comuns em um grupo de classes derivadas.

Desfrute do acesso ilimitado a um acervo de milhares de livros, 24 horas por dia, 7 dias por semana, de onde estiver.

Elaborado por Biblioteca
IFSP Campus Piracicaba