



## Para saber mais: Abstração

O paradigma de programação orientada a objetos possui diversos princípios, boas práticas, etc. Mas existem 4 pilares que basicamente guiam o desenvolvimento usando esse paradigma.

Neste capítulo foi citado o primeiro dos 4 pilares da programação orientada a objetos: Abstração.

Basicamente abstração é a habilidade de trazer para o sistema o que é essencial de ser representado. Por exemplo, uma conta do mundo real possui número da agência, limite de crédito, código do banco, etc. Mas nós abstraímos estes conceitos para representarmos somente os dados necessários.

É muito importante que este conceito esteja claro para que código inútil não seja desenvolvido.

Você pode conferir uma descrição um pouco mais ampla com mais exemplos (não estão em C++) na [Wikipedia](https://pt.wikipedia.org/wiki/Abstra%C3%A7%C3%A3o_%28ci%C3%Aancia_da_computa%C3%A7%C3%A3o_orientada_a_objetos%29)

([https://pt.wikipedia.org/wiki/Abstra%C3%A7%C3%A3o\\_%28ci%C3%Aancia\\_da\\_computa%C3%A7%C3%A3o\\_orientada\\_a\\_objetos%29](https://pt.wikipedia.org/wiki/Abstra%C3%A7%C3%A3o_%28ci%C3%Aancia_da_computa%C3%A7%C3%A3o_orientada_a_objetos%29))