

## Para saber mais: Encapsulamento

Até aqui já vimos 2 dos 4 pilares da orientação a objetos:

1. Abstração
2. Encapsulamento

O encapsulamento ajuda a garantir que nossos objetos se mantenham em um estado consistente, e também facilita o uso de nossa classe por outros desenvolvedores.

No link a seguir você encontra uma descrição um pouco mais ampla sobre este princípio: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Encapsulamento\\_\(inform%C3%A1tica\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Encapsulamento_(inform%C3%A1tica)) ([https://pt.wikipedia.org/wiki/Encapsulamento\\_%28inform%C3%A1tica%29](https://pt.wikipedia.org/wiki/Encapsulamento_%28inform%C3%A1tica%29)).