

Para saber mais: Polimorfismo

Até aqui, já tínhamos visto três dos quatro pilares da orientação a objetos:

1. **Abstração**
2. **Encapsulamento**
3. **Herança**

Nesta aula, começamos a falar sobre o 4º pilar: **Polimorfismo**.

Este 4º princípio está diretamente ligado ao 3º (herança), pois através da herança conseguimos alcançar o polimorfismo.

Polimorfismo é a capacidade de um objeto poder ser referenciado de várias formas (cuidado, polimorfismo não quer dizer que o objeto fica se transformando, muito pelo contrário, um objeto nasce de um tipo e morre daquele tipo, o que pode mudar é a maneira como nos referimos a ele).

Com isso podemos, por exemplo, receber um `Funcionario` por parâmetro em uma função/método e passar um `Gerente`. Podemos nos referir à instância de `Gerente` de mais de uma forma, e isso nos pode ser útil em vários casos, como já vimos nesta aula.

Caso queira ler com mais calma e detalhes, existe um capítulo sobre polimorfismo na **apostila de Java** da **Caelum**:

Polimorfismo (<https://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/heranca-reescrita-e-polimorfismo/#polimorfismo>).