

## Quebra de princípio

Observe o seguinte pedaço de código retirado de um sistema bancário:

```
class Usuario {  
  
    public function getTotalPagamentos(Pagamento $pagamento): float  
    {  
        $meusPagamentos = $pagamento->getAll($usuario);  
        $total = 0;  
        foreach($meusPagamentos as $meuPagamento) {  
            $total = $total + $meuPagamento->getValor();  
        }  
        return $total;  
    }  
  
}
```

Apesar deste código funcionar, ele quebra um princípio muito importante da orientação a objetos, qual seria este princípio?

Selecione uma alternativa

- A** O método está fazendo uso de programação funcional, e não de orientação a objetos.
- B** O princípio da responsabilidade única.
- C** O princípio “Tell, Don’t Ask”.
- D** O método não está violando nenhuma regra de orientação a objetos, ele funciona perfeitamente.