

Para saber mais: Encapsulamento

Até aqui, já vimos dois dos quatro pilares da orientação a objetos:

1. **Abstração**
2. **Encapsulamento**

O encapsulamento ajuda a garantir que os nossos objetos se mantenham em um estado consistente, e também facilita o uso da 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).