1º Programação Orientada a Objeto surgiu para facilitar o entendimento/interação do usuário com a programação de máquina já que a Programação estruturada (imperativa) é voltada a programação de máquina. Classe são estruturas de modelos e objetos sãos as execuções das classes. Variáveis são considerados atributos de uma OO para manipular dados. Referência: está diretamente ligada ao enderenço de armazenamento, a ao endereço do local onde dados vão ser colocados. Objeto: está ligado as ações dos métodos. Instância está diretamente ligada a classe e objeto e a classificação dos objetos.

pull

commit

Servidor

Repositorio Interno

6º

pull

push