

BRUNA DE HOLANDA CUNHA

Veja o vídeo de revisão (após os tópicos de fundamentos de POO parte 1 até a 5) no site da disciplina, elabore 5 perguntas e suas respectivas respostas.

1. Defina Algoritmo: e Programação.

R. Sequência lógica finita de passos para realizar uma tarefa;

2. Defina Programação:

R. Processo de escrita, teste e manutenção de um programa de computador.

3. Qual o diferencial da Programação Orientada a Objetos?

R. Traz novas abordagens para resolução de problemas, trazendo os programas mais próximos da nossa realidade.

4. O que é diagrama de classe?

R. Diagramas UML para mapear a estrutura da classe que iremos criar. Útil para termos melhor organização do código.

5. O que é um Objeto?

R. Elemento que representa uma entidade. Ex.: se temos uma classe Pessoa com vários dados(nome, idade, cpf), podemos criar vários objetos dessa classe para representar diferentes pessoas.