



INSTITUTO FEDERAL
SANTA CATARINA
Câmpus Gaspar

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA – CÂMPUS GASPAR
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA
UNIDADE CURRICULAR: PROGRAMAÇÃO III

LISTA 03 - INTRODUÇÃO A POO

Esta lista serve para fixar os conteúdos vistos na unidade curricular de Programação III.

Se tiver dúvidas, não hesite em procurar a professora.

Gabriely Dias

QUESTÕES CONCEITUAIS

- 1. O que é o paradigma de orientação a objetos e para que serve? Responda conforme o material disponibilizado no Moodle (apostila e slides).**

É uma forma de programar que define toda a arquitetura e estrutura de um programa e é o mais utilizado no desenvolvimento geral de software. Ele serve para criar softwares que abstraem a realidade para dentro do mundo software.

- 2. Em programação orientada a objetos (POO), é possível afirmar que uma “classe” é a mesma coisa que um “objeto”? Justifique e, se necessário, diferencie ambos.**

Não, pois enquanto uma classe é a forma de criar um dado próprio e um tipo abstrato de dado, o objeto é uma instância da classe, ou seja, o objeto é a variável em si da classe.

- 3. O que significa o termo “instanciar uma classe”? Explique com as suas próprias palavras.**

Instanciar uma classe é a forma de criar uma variável dentro de uma classe.

- 4. É possível utilizar o paradigma de orientação a objetos em outras linguagens de programação? Justifique.**

Sim, desde que a linguagem suporte o paradigma de orientação a objetos.

- 5. O que significa quando dizemos que uma linguagem de programação é “multiparadigma”?**

Linguagens multiparadigma são as linguagens que suportam programação por orientação e objeto, mas não é necessariamente necessário e nem obrigatório por parte da linguagem.

- 6. O que é um “atributo” em POO? Responda conforme o material disponibilizado no Moodle (apostila e slides).**

Atributos são as variáveis da classe

7. Para que serve um “modificador de acesso” em POO? Responda conforme o material disponibilizado no Moodle (apostila e slides).

Serve para modificar o acesso, ou seja, restringir ou permitir acesso á uma variável ou um método.

8. Pesquise na internet o conceito de “*hardcoding*” (codificação rígida) e descreva o conceito com as suas próprias palavras.

É a prática de desenvolvimento de software de embutir dados diretamente no código fonte de um programa ou outro objeto executável, ao invés de obter os dados de fontes externas ou gerá-los em tempo de execução, ou seja, os dados serão fixos.