**Programação orientada a objeto (POO)**

Algoritmos.

Programação de computadores.

(Linguagem C)

#include”stdio.h”

Void printf\_turma(char[]s){

printf(s);

}

int main(){

char letra;

int idade;

printf(“ola mundo”);

return 0;

}

Variaveis, para que serve:

1. Armazena dados temporariamente.
2. Tipos de dados.(definir o tamanho da variavel para evitar estouro de memoria).

**Introdução a programação orientada a objetos:**

1. Sintaxe amigável.
2. Recursos orientados a objetos.
3. Gerenciamento de memória.
4. Portabilidade (escreva uma vez, execute em qualquer lugar).

**História das versões:**

Java 1.02:250 classes, lenta, destaques para applets

Java 1.1: 500 classes, um pouco mais rápida, começa a se tornar popular. AWT.

Java 2 (1.2-1.4): 2300 classes, muito mais rápida, ambientes profissional, J2ME, J2SE, J2EE. AWT, SWING.

Java 5.0(15):3500 classes, alterações na linguagem, mais recursos, mais fácil de desenvolver.

**Java só pode ter uma classe publica;**

**Toda classe começa com letra maiuscula;**