**Atividade 6 - Orientação a Objetos - Classes e Objetos**

1. Uma classe é uma forma de definir um tipo de dado em uma linguagem orientada a objeto.
2. **Objeto**é uma instância de classe.
3. **Atributos**são variáveis internas do objeto e seus valores definem seu estado.
4. Os métodos determinam o comportamento dos objetos de uma classe e são análogos às funções ou procedimentos da programação estruturada.
5. O objetivo de um método construtor é construir objetos da classe. O construtor é um método especial que tem o mesmo nome da classe e garante a alocação de memória necessária para cada objeto da classe. Um construtor não retorna valor algum, nem mesmo do tipo void.
6. É responsável pela criação do objeto daquela classe, iniciando com valores seus atributos ou realizando outras funções que possam vir a ser necessárias.
7. A principal diferença entre construtores e métodos é que Construtores criam e inicializam objetos que ainda não existem e não possuem retorno, enquanto Métodos realizam operações em objetos que já existem e possuem retorno mesmo que seja void.
8. O método construtor de uma classe é disparado quando um objeto dessa classe é instanciado, ou seja, quando uma nova instância da classe é criada.
9. a) Lado1, Lado2, Lado3

b) Área, perímetro