

SUMÁRIO - AULA 10

❑ Questionário P00

❑ Trabalho 02



ATIVIDADE

- ❑ 1) Que problemas se tornam **mais complicados** de se resolver **via** o paradigma OO?
 - ❑ Reflita e enumere ao menos 3 exemplos.
- ❑ 2) Que problemas são praticamente **impossíveis** de se resolver **sem** o paradigma OO?
 - ❑ Reflita e enumere ao menos 3 exemplos.
- ❑ 3) Qual a sua **opinião** sobre a P00? Destaque 3 pontos **positivos** e 3 pontos **negativos**?
- ❑ 4) O que você **entendeu** do artigo “Como não aprender orientação a objetos: Herança” ?
- ❑ 5) O que você **entendeu** do artigo “*Classification in Object-Oriented Systems*”, de Peter Wegner ?
- ❑ Responder em: <http://tinyurl.com/ParadComp-09>

TRABALHO 02



- ❑ Até em dupla, reimplementar o jogo escolhido no T1 mas agora com o **paradigma OO**:
- ❑ Criar as **classes** e **atributos** que melhor retratam o **jogo** já algoritmizado/implementado.
- ❑ Enviar **.zip** com fonte via SIGAA até **23:55** hs



TRABALHO 02



- ❑ Fazer um **vídeo** e enviar link:
 - ❑ O que é que muda?
 - ❑ Qual o ganho? Qual a perda?
 - ❑ Fica mais fácil de modelar?
 - ❑ Posso reaproveitar a lógica? Terei que refazer?
 - ❑ Fica mais fácil ou difícil de programar?

