

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

Uma forma de programa onde define a arquitetura e estrutura de um programa, permite a criação de softwares que abstraem a realidade para dentro do 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.

Sim, já que os dois pertencem à mesma instância.

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

Criar um novo objeto dentro da classe já existente.

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

Sim, porém a linguagem precisa suportar o método poo.

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

Que ela pode utilizar códigos para implementar e adequar os paradigmas.

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

É uma variável 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 (restringir ou permitir acesso) uma variável ou a um método.

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

É uma prática não recomendada de trabalhar com valores fixos dentro do código.