**Diego Marinho dos Santos**

**Rafael Zulzke do Nascimento**

**1-) Para que serve e qual a importância do workspace para o eclipse?**

**2-) Como você definiria “Case Sensitive”?**

**3-) O que vem a ser uma classe de modelagem?**

**4-) O que é um objeto?**

**5-) O que é e para que serve um atributo?**

**6-) Qual a função de um método?**

**7-) Como você explicaria “encapsulamento”? Dê exemplo.**

**8-) O que é Orientação a Objetos?**

# Respostas

1. O Workspace tem como função armazenar os projetos desenvolvidos pelo usuário, ou seja, uma pasta criada especificamente para guardar o que foi desenvolvido no software. É de extrema importância para o Eclipse, pois ele define onde tudo o que foi programado deverá ser armazenado.
2. O termo “Case Sensitive” significa que a linguagem de programação diferencia letras maiúsculas de minúsculas, ou seja, caso o usuário declare duas variáveis ( variável x e Variável X, observa-se a mesma letra, mas uma maiúscula e outra minúscula, este é o detalhe que a linguagem considera).
3. A classe de modelagem pode ser definida como um molde para outras classes, sendo que estas outras seguirão apenas o seu modelo, mas possuindo suas próprias características.
4. O termo Objeto relacionado a linguagem de programação orientada a objetos, pode ser definido como a representação virtual do que é existente no mundo real, tendo suas próprias características (atributos) e métodos, além de claro, um próprio nome.
5. Um atributo seria como uma característica da classe. Como por exemplo, a classe Casa tem como atributo Cor, podendo variar entre diferentes valores, como vermelho, azul, amarelo, etc.
6. Um método pode ser definido como um comportamento de um objeto de determinada classe, como por exemplo uma geladeira tem como método conservar alimentos, um micro-ondas tem como método, basicamente, esquentar alimentos.
7. É a possibilidade de “esconder” ou privar as características de outros objetos de um dado objeto. Um objeto não deve ser capaz de determinar, muito menos alterar atributos de outro objeto. Por exemplo, o atributo sobrenome de uma pessoa não pode ser alterado por qualquer outro objeto da mesma classe, permitindo a flexibilidade do mesmo.
8. A Orientação a Objetos é uma forma de análise, projeto e programação baseada no mundo real, tendo como objetivo identificar o melhor conjunto de objetos para descrever um sistema de software.