Lista de exercício – Aula 01

1 - **Classe** é uma descrição que abstrai um conjunto de objetos com características similares. Mais formalmente, é um conceito que encapsula abstrações de dados e procedimentos que descrevem o conteúdo e o comportamento de entidades do mundo real, representadas por objetos. De outra forma, uma classe pode ser definida como uma descrição das propriedades ou estados possíveis de um conjunto de objetos, bem como os comportamentos ou ações aplicáveis a estes mesmos objetos.

**Atributos** são as propriedades de um objeto.

**Métodos** são as ações que um objeto pode realizar.

2 - Encapsulamento é um conceito de programação orientada a objetos que liga os atributos e métodos, sem que haja interferência direta entre eles. Isto é, uma classe pode utilizar recursos de outra classe sem a necessidade de conhecer o código fonte destes recursos, mesmo reimplementando-os. As entradas, os processamentos e as saídas de um objeto não influenciam os dos outros, pois os seus relacionamentos são apenas referenciados.

3 - Os objetos são características definidas pelas classes. Neles é permitido instanciar objetos da classe para inicializar os atributos e invocar os métodos.

4 - Get e Set são métodos auxiliares para realizar o acesso aos atributos dos objetos.   
O método get realiza a busca de dados do objeto e o método set realiza a inserção de dados do objeto.

5 – O modificador de visibilidade public permite que o atributo ou método consiga ser acessado por qualquer outra classe; o private não permite que o atributo ou método seja acessado diretamente, deve ser feito o acesso por meio dos métodos auxiliares get e set.