**Paradigmas de Programação:**

**Procedural:** Baseado em procedimentos. Utiliza funções, um conjunto de sentenças e sequencias de passos. Forma muito focada em função e ter dados globais, que recebem dados e devolve os dados modificados. O foco é a função. A função altera os dados, manipulam os dados.

**Orientação a Objetos:** O foco é o dado, o objeto. o dado é definido pela classe. O dado que tem comportamentos e métodos; A *programação orientada a objetos* é um modelo de programação onde diversas classes possuem características que definem um objeto na vida real. Cada classe determina o comportamento do objeto definido por métodos e seus estados possíveis definidos por atributos. São exemplos de linguagens de programação orientadas a objetos: *C++, Java, C#, Object Pascal, entre outras*. Este modelo foi criado com o intuito de aproximar o mundo real do mundo virtual. Para dar suporte à definição de Objeto, foi criada uma estrutura chamada Classe, que reúne objetos com características em comum, descreve todos os serviços disponíveis por seus objetos e quais informações podem ser armazenadas.

**Exemplo Procedural:** formatarData(nascimento);

**Exemplo O.O:** nascimento.formatarData();