Matheus Francisco Batista Machado (14202492) e Ale Chaito ( )

1 ) **Programação Orientação a Objetos** refere-se ao paradigma de programação onde o desenvolvimento do software é regido pelas definições e relacionamentos entre os **objetos** que compõem o mesmo. Tem como característica uma maior facilidade na manutenção em relação a outros métodos de desenvolvimento, e uma maior proximidade entre a análise do problema e a implementação da solução.

2 ) Programação Orientada a Objetos é um paradigma de programação, cujo o proposito é tornar a linguagem de programação mais próxima possível de objetos do mundo real, ou seja, é a representação dele em linguagem de programação. Principais características são a possibilidade de criar Classes, Heranças e Métodos, e a programação em camadas.   
  
 Programação procedural "Estruturada" é um modelo de programação mais antigo que não possui orientação a objetos e utiliza recursos de funções. É uma característica dos programadores desse tipo de modelo deixarem o código em uma única parte, tornando muito complicado a manutenção dos mesmos e a descoberta de erros.

3 ) Abstração: É utilizada para a definição de entidades do mundo real. Sendo onde são criadas as classes. Essas entidades são consideradas tudo que é real, tendo como consideração as suas características e ações.

Encapsulamento: É a técnica utilizada para esconder uma ideia, ou seja, não expor detalhes internos para o usuário, tornando as partes do sistema mais independentes.

Classe: representa um conjunto de objetos com características afins. Uma classe define o comportamento dos objetos através de seus métodos, e quais estados ele é capaz de manter através de seus atributos.

Objeto: Um objeto é capaz de armazenar estados através de seus atributos e reagir a mensagens enviadas a ele, assim como se relacionar e enviar mensagens a outros objetos.