

**1-** É o padrão de programação suportado por linguagens que agrupam certas características comuns. Existem os paradigmas Imperativo (exemplo: C e Python) e Declarativo (Haskell e Prolog).

**2-** Está definido no modo Prelude, que é automaticamente carregado pelo compilador e pode ser usado em qualquer programa haskell.

**3-** O compilador analisa todo o código a fim de traduzir tudo de uma vez e o interpretador faz esse trabalho de conversão aos poucos, sempre que uma declaração ou função é executada, por exemplo.

**4-** O compilador “assume” um determinado tipo automaticamente. Se chama dedução automática (inferência) de tipos, e a vantagem é que, caso o programador esqueça de colocar o tipo, o programa vai rodar normalmente, sem nenhum problema.

**5-** O tipo Char recebe um, e apenas um, caractere por vez, já o tipo String pode receber uma sequência de caracteres, uma frase, um texto, uma receita, etc. Não, pois ‘a’ representa um caractere, do tipo char, já “a” representa uma String.

**6-** square\_1, square! E square’, pois nenhum começa com letra maiúscula e nem com números.

**7-**

subtracao :: Float → Float → Float

subtracao x y = x - y

**8-**

areaCirculo :: Float → Float

areaCirculo r = pi \* r \*\* 2

**9-**

diferencaCirculo :: Float → Float → Float

diferencaCirculo areaCirculo1 areaCirculo2 = subtracao areaCirculo1 areaCirculo2

**10-**

logica :: Bool → Bool → Bool

logica p q = (p || q) && not (p && q)