

## Lista de exercícios 2

Exercício 1: Conceitue e exemplifique os seguintes itens:

a) Programação Orientada a Objetos (POO) : é uma abordagem para o desenvolvimento de programas que se baseia nos princípios fundamentais de abstração, encapsulamento, polimorfismo e herança.

b) Classe: é um conjunto na programação orientada a objetos que define um tipo de dado, seus atributos e métodos associados, permitindo a criação de objetos específicos dessa classe.

c) Instância: é um objeto cujas propriedades são definidas pelos atributos e métodos pela classe.

d) Objeto: são instâncias específicas de uma classe, ou seja, são criados a partir de uma classe e possuem características e comportamentos definidos por essa classe.