**Progrmação Orientada a Objetos**

Programação orientada a objetos é um jeito de programar onde a gente organiza o código em **objetos**, que são como "coisas" que representam algo do mundo real ou conceitos do sistema. Esses objetos têm **atributos** (que são as características, tipo o nome ou idade de uma pessoa) e **métodos** (que são as ações, como andar ou falar).

Ela se baseia em quatro ideias principais:

1. **Encapsulamento**: Protege os dados e só mostra o que é necessário.
2. **Herança**: Permite reaproveitar código criando "filhos" de uma classe "mãe".
3. **Polimorfismo**: Faz com que objetos diferentes possam ser usados de formas parecidas.
4. **Abstração**: Ajuda a focar só no que é importante, escondendo detalhes desnecessários.

É um estilo que deixa o código mais organizado, fácil de entender e de reaproveitar.

**Progrmação Procedural**

Programação procedural é um jeito de programar onde a gente organiza o código em **funções** que realizam tarefas específicas. O programa é escrito como uma sequência de passos (ou procedimentos), com cada função resolvendo uma parte do problema.

Os dados e as funções geralmente ficam separados, e as funções são chamadas para manipular os dados quando necessário. A ideia é seguir uma ordem lógica, tipo um passo a passo, para resolver o problema.

É um estilo mais direto, bom para problemas simples, mas pode ficar difícil de manter em sistemas maiores porque os dados e o comportamento não estão "amarrados" como na programação orientada a objetos.