



LISTA DE EXERCÍCIOS - AULA 1: INTRODUÇÃO À ORIENTAÇÃO A OBJETOS

1. Descreva, com suas palavras, o que são **objetos** e **classes**.
2. Qual o propósito dos atributos na orientação a objetos?
3. Para que servem os métodos na orientação a objetos?
4. Com suas palavras, explique o que é assinatura de um método.
5. Dê um exemplo de parâmetro implícito para métodos em orientação a objetos.
6. O que são métodos construtores e destrutores? Cite exemplos práticos que motivam o uso desses métodos.
7. **Desafio.** Ainda sobre o jogo PAC-MAN no Fórum **Aula 1 - Exercícios 1**, projete as classes para os objetos identificados, destacando os seus nomes, os atributos e os métodos.
8. **Desafio.** Suponha que você esteja desenvolvendo uma biblioteca inovadora usando uma linguagem Orientada a Objetos, produto que será lançado no mercado pela sua *startup* unicórnio. Explique a importância de usar um mecanismo que oculte detalhes de programação e informações sobre como os objetos na sua biblioteca funcionam. Qual a relação desse pequeno “segredo comercial” com os conceitos de encapsulamento e abstração?