

1 - A) Uma classe representa uma série de objetos, uma classe define o comportamento dos objetos. Objeto é um ramo de uma classe, objetos têm atributos, que são características de um objeto, exemplo: um objeto da classe "Computador" tem como atributos "marca", "tamanho", "processador", "peso", etc.

A maior diferença entre os dois, comparando com linguagem estruturada, é que classe é como se fosse um tipo e objeto como se fosse uma variável, exemplo: "int x", onde int seria a classe e x o objeto.

B) Construtores garantem a inicialização correta do objeto, eles têm o mesmo nome da classe, não retornam valor e só são chamados na inicialização do objeto.

C) O benefício do encapsulamento é manter os indivíduos de cada classe com funções delimitadas e criar módulos onde cada classe faça bem aquilo de que está encarregada, facilitando os processos de comunicação da classe.