



INSTITUTO FEDERAL DA BAHIA
CAMPUS FEIRA DE SANTANA
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Gabriel Santiago Carneiro

ATIVIDADE AVALIATIVA DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II

Feira de Santana
2025

Gabriel Santiago Carneiro

ATIVIDADE AVALIATIVA DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II

Atividade sobre paradigmas da programação

Orientador: Prof. Dr. Cleber Jorge Lira de Santana

Feira de Santana
2025

1) O que é um paradigma de programação?

Um paradigma da programação é uma forma de abordar e resolver problemas usando programação. Cada paradigma possui diversas regras que as diferenciam uma das outras

2) Cite os principais paradigmas de programação?

Os principais paradigmas são o paradigma imperativo(incluindo o estruturado/procedural), paradigma orientado a objetos, paradigma funcional, paradigma lógico e o paradigma declarativo

3) O que é programação orientada a objetos? E quais suas vantagens?

É um dos tipos de paradigmas da programação que é voltado para a organização de objetos que podem ou não interagir entre si. Esse paradigma possui diversas vantagens, como por exemplo a possibilidade de programar por meio de multidesenvolvimento e a sua fácil manutenção

4) O que é abstração?

A abstração dentro da programação é o programar com foco nos pontos mais importantes do programa e ignorando detalhes desnecessários

5) O que é uma classe?

Uma classe, na programação orientada a objetos, é um tipo abstrato de dados que serve como um molde ou projeto para criar objetos. Ela define quais atributos (dados) e métodos (comportamentos) os objetos daquele tipo terão.

6) Como base nos conceitos apresentados em sala de aula identifique características e comportamentos dos objetos ilustrados nas figuras abaixo.

Celular --> Características: marca, modelo, cor, touch, teclado, câmera, processador

--> Comportamento: Ligação, uso de aplicativos, lanterna, discar

Cão --> Características: raça, cor do pelo, tamanho

--> Comportamento: latir, correr, dormir, comer, beber

Professor --> Características: matéria o qual dá aula, metodologia

--> Comportamento: dar aula, passar exercício, corrigir, tirar dúvidas

Televisão --> Características: tamanho, volume, imagem

--> Comportamento: canais, troca de volume, informações

Disquete --> Características: formato/tamanho, capacidade de armazenamento, velocidade/desempenho

--> Comportamento: leitura/gravação de dados,