

1 -

Programação Estruturada:

- Tem como principal foco as ações
- Maior controle sobre o fluxo de execução de um programa
- Fácil entendimento
- Rápida Execução
- Baixa reutilização de código

Programação Orientada a Objetos:

- Possibilita uma forma mais natural para a resolução de problemas
- Códigos mais organizados
- Códigos reaproveitáveis
- Menor desempenho
- Entendimento mais complicado

2 -

Classe: Classes são especificações para objetos. De maneira geral, elas definem características (atributos) e comportamentos (métodos).

Objeto: Qualquer coisa real ou abstrata, sobre qual armazenamos dados e realizamos operações que os manipulam. Indivíduo de uma classe que possui características (atributos) e comportamentos (métodos).

Atributo: Define as características de um objeto.

Método: Operação que o objeto pode realizar.

Herança: É o mecanismo para expressar a similaridade entre classes, simplificando a definição de classes iguais que já foram definidas.

Polimorfismo: Permite o objeto assumir diferentes formas. É caracterizado como o fato de uma operação poder ser implementada de diferentes maneiras pelas classes na hierarquia.

3 - b) Classes e Objetos

4 - b) Modificar o valor de um atributo