

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA CURSO: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de BAHIA Campus Eunápolis Sistemas

Aluno: _								
Data:	/	/						

Lista de Exercícios I.

- 1) O que é um paradigma de programação?
- 2) Cite os principais paradigmas de programação?
- 3) O que é programação orientada a objetos? E quais suas vantagens?
- 4) O que é abstração?
- 5) O que é uma classe?
- 6) Como base nos conceitos apresentados em sala de aula identifique características e comportamentos dos objetos ilustrados nas figuras abaixo.

Exemplo:



Carro			
Característica	Marca, Modelo, Cor, Placa		
Comportamento	Acelerar, Frear		



Celular

Celular			
Característica			
Comportamento			

Professor: Dr. Cleber Jorge Lira de Santana

Contato: cleberlira@ifba.edu.br



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA CURSO: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de BAHIA Campus Eunápolis Sistemas Sistemas



Cão			
Característica			
Comportamento			



Professor			
Característica			
Comportamento			



Televisão			
Característica			
Comportamento			

Televisão



Disquete		
Característica		
Comportamento		

Professor: Dr. Cleber Jorge Lira de Santana **Contato**: cleberlira@ifba.edu.br