

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:

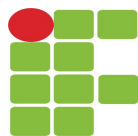


Carro	
Característica	Marca, Modelo, Cor, Placa
Comportamento	Acelerar, Frear



Celular

Celular	
Característica	
Comportamento	



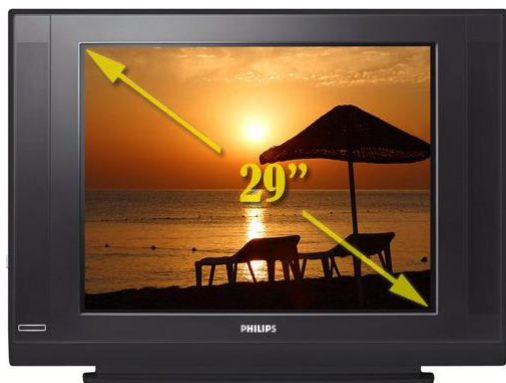
Cão

Cão	
Característica	
Comportamento	



Professor

Professor	
Característica	
Comportamento	



Televisão

Televisão	
Característica	
Comportamento	



Disquete

Disquete	
Característica	
Comportamento	