**Curso:Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

Aluno: \_ICARO\_\_SANTOS\_\_\_AURICH\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Data: \_04\_/\_08\_/\_22\_ **Lista de Exercícios I.**

1. O que é um paradigma de programação?  
   **É a forma que organizamos e planejamos os dados que representarão a realidade.**
2. Cite os principais paradigmas de programação?  
   **Paradigma procedimental, paradigmas funcional e paradigma orientado a objeto**
3. O que é programação orientada a objetos? E quais suas vantagens?  
   **Engenharia de software que afeta análise, projeto e programação. Tem como principal vantagens a facilidade de análise de código, manutenção, estrutura organizacional e reutilização**
4. O que é abstração?  
   **Remover as funções/característica do que se deseja implementar no programa**
5. O que é uma classe?  
   **Classe é um tipo definido pelo usuário que possui um molde, uma especificação para o objeto**
6. Como base nos conceitos apresentados em sala de aula identifique características e comportamentos dos objetos ilustrados nas figuras abaixo.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ccarro |
| Característica | Marca, Modelo, Cor, Placa |
| Comportamento | Acelerar, Frear |

Exemploo:

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Celular |
| Característica | Modelo, tamanho, resolução |
| Comportamento | Ligar, calcular, emitir som |





|  |  |
| --- | --- |
|  | Cão |
| Característica | Tamanho, raça, cor |
| Comportamento | Correr, latir |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  | | --- | --- | |  | Professor | | Característica | Altura, formação | | Comportamento | Falar, desenhar | | |
|  | | |  |  | | --- | --- | |  | Televisão | | Característica | Tamanho, peso, espessura, resolução | | Comportamento | Emitir som, mostrar imagem | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  | | --- | --- | |  | Disquete | | Característica | Tamanho, armazenamento, cor | | Comportamento | Ser lido, gravar informação | |