

Nota

Nome do Aluno: _____ Data: __/__/__

Prof. Renan Rodrigues de Oliveira

--

Trabalho **Introdução a POO**

1. Descreva algumas diferenças básicas entre programação estruturada e programação orientada a objetos.
2. Explique os conceitos básicos da POO: Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo.
3. Descreva com suas palavras o que é um automóvel e o que ele faz. Liste os substantivos e verbos separadamente. Cada substantivo corresponde a um objeto que precisará ser construído para implementar um sistema, nesse caso, um carro. Selecione cinco dos objetos que você listou e, para cada um, liste vários atributos e comportamentos. Descreva brevemente como esses objetos interagem entre si e com outros objetos na sua descrição. Estes passos que você seguiu são típicos do projeto orientado a objetos.
4. Escreva um modelo para representar uma lâmpada que está à venda em um supermercado. Imagine que a lâmpada possui três estados: apagada, acesa e meia-luz.
5. Dos objetos abaixo, separe em grupos aqueles que possuem características e comportamentos em comum: Calculadora, Estudante, Borboleta, Lâmpada, Cavalo, Coelho, Vela, Carro, Computador, Peixe, Pássaro, Cobra, Baleia e Avião.