

1.

- a) Paradigma de programação que permite organizar o código em unidades chamadas de objetos, que possuem atributos e métodos. Os objetos podem interagir entre si, trocando mensagens e realizando ações.
- b) Uma classe é um modelo para um objeto. Ela define o que o objeto vai conter (atributos) e o que ele vai ser capaz de fazer (métodos).
- c) Ocorrência individual de uma classe, na criação de um objeto de uma classe o objeto resultante é uma instância dessa classe.
- d) Um objeto é a instância de uma classe.

2. Na programação orientada objeto, está relacionada à forma como esses tipos são tratados em relação à alocação de memória e à passagem de valores. Uma struct é um tipo de valor. Os valores de uma struct são copiados diretamente para a memória. Uma class é um tipo de referência. Os valores de uma class são passados por referência, apontando para o mesmo espaço de memória.

3.

4.

5. A herança permite criar novas classes com base nas propriedades e métodos de uma classe já existente. O polimorfismo facilita a interação com objetos de diferentes classes de maneira unificada.

6.

7.

8. A herança em c++ é um conceito fundamental da Programação orientada objeto que permite que novas classes sejam derivadas de classes existentes, aproveitando suas propriedades e características.

