1. a- Classe: abstração de algo real e toda classe tem seus atributos(características) e métodos(ações)

Objeto: quando instancia a classe

1. É um método de uma classe que serve para receber os valores do atributo e garantir que sejam válidos para o objeto
2. Restringir ou não o acesso aos atributos e métodos da classe, garantindo que só sejam acessados pela parte correta do programa.

EXEMPLO:

class Conta{

private:

std::string nome;

double saldo;

public:

void saque(int);

void deposito();

void setNome(string);

void setSaldo(double);

std::string getNome();

double getSaldo();

}