# Paradigmas

1. Com as suas palavras, explique o conceito de Classe e Objeto

Classes são como se fossem pastas onde dentro delas são armazenados os objetos. As classes possuem propriedades e métodos que definem o tipo do objeto e da vida a ela Um objeto, tal qual uma variável, pode ser qualquer coisa. Objetos ficam com dados armazenados que podem ser utilizados e chamados em várias outras partes do programa.

1. Podemos citar Orientação a Objetos como exemplo de um Paradigma de Programação. Cite outros exemplos.

Programação Procedural, normalmente usada para programações de uso geral, é mais simples. É feito como uma lista de instruções com o passo a passo para que o computador realize sua função da aplicação que estaremos executando. (C, Pascal).

Já, em Lógica de programação, não se utiliza nenhum passo a passo ou instruções, apenas, a aplicação é feita em base de que tudo retorne verdadeiro e chegue ao resultado esperado.

1. Com suas palavras, explique "Abstração"

A abstração nada mais é do que definir as entidades da classe, ou seja, suas características, o que vai compor ela. É definir cada objeto individualmente para que seja mais fácil organizar e editar. abstrair uma única parte.

1. Com suas palavras, explique "Herança"

Herança assim como na vida real é aquilo que você herda de sua família, de suas classes pai e mãe, herdando atributos e métodos, é boa para a reutilização do código.

1. Com suas palavras, explique "Polimorfismo"

no polimorfismo, ele herda porém tem a possibilidade de se tornar outra coisa, alterar, acrescentar novas coisas

1. Qual a diferença entre abstração, encapsulamento e modularidade?

Na abstração, vemos tudo o que é necessário, porém não temos acesso aos dados mais completos nem o que fazer com isso. No encapsulamento não temos acesso a esses dados, eles estão ocultos e na modularidade, é criado um módulo com vários dados encapsulados. já que a modularidade consiste em separar os dados e lidar com cada um de modo individual