

Swift: Classe e Struct

Nesta aula, exploramos o conceito de structs e classes em Swift, lembrando a parte prática e aprofundando na teoria.

Vimos que classes são como moldes que definem atributos (características) e métodos (ações) de um objeto.

Para usarmos esses atributos e métodos, precisamos instanciar a classe, criando objetos que representam a classe.

Falamos também sobre paradigmas de programação, que são estilos de escrita de código.

O paradigma orientado a objetos é um deles, e ele se baseia em classes e objetos para representar coisas do mundo real em código.

Utilizamos o exemplo de uma classe Estudante para ilustrar como podemos modelar um estudante em código, com atributos como nome, sobrenome, instituição de ensino e pontuação, e métodos como marcaPonto() e exibeResultado().