

Programação estruturada.

É que um programa pode ser dividido em três partes que se interligam: sequência, seleção e *iteração*. Executado por uma sequência de etapas, e existem um início, meio e fim.

Programação orientada a objetos.

A programação orientada a objetos é um modelo de programação onde diversas classes possuem características que definem um objeto na vida real. Cada classe determina o comportamento do objeto definido por métodos e seus Estados possíveis definidos por atributos.