

Pesquisa POO

1 - O que é paradigma orientado a objeto?

R: Paradigma de programação, na qual um objeto pode conter atributos e métodos.

2 - Cite pelo menos 3 paradigmas da programação.

R:

Imperativo -> A máquina deve executar passo a passo do que fazer e nada pode estar fora do lugar esse tipo de programação foca em “como” se deve fazer as coisas e pode retornar resultados diferentes;

Declarativo - já na Declarativa os resultados são os mesmos e a resolução é focada em “o que” deve ser feito

Funcional- é dividido em funções e retorna algum resultado, é ótimo para a alocação de memória e é muito usado para cálculos matemáticos

3 - O que são objetos no Java?

R: São instância de uma classe, ou seja é somente chamar uma classe

4 - O que é e para que serve uma classe?

R: Um tipo abstrato de dados que pode conter dentro dela seus atributos e métodos.

5 - O que é e para que serve um método?

R: Um método é uma função que a gente cria que pode ou não, ter um retorno de alguma coisa

6 - O que é Clean Code?

R: Traduzido significa “código limpo”, que é um conjunto de boas práticas que você pode ter para deixar o seu código mais limpo e legível para as outras pessoas que vão fazer a manutenção do seu código.

7 - Quais os pilares da POO?

R:

São 4

-Abstração

-Polimorfismo

-Heranças

-Encapsulamento

8 - O que é SOLID?

R: São um conjunto de princípios de POO que facilitam na hora dar manutenção ao seu código

1. **S — Single Responsibility Principle** (Princípio da responsabilidade única)
2. **O — Open-Closed Principle** (Princípio Aberto-Fechado)
3. **L — Liskov Substitution Principle** (Princípio da substituição de Liskov)
4. **I — Interface Segregation Principle** (Princípio da Segregação da Interface)
5. **D — Dependency Inversion Principle** (Princípio da inversão da dependência)