**Programação Estruturada:**

É uma forma de escrever códigos sem encapsulamento de dados, ou seja, em qualquer parte do código é possivel usar dados guardados em variáveis sem necessitar de permissões. O programa é feito em blocos em uma classe apenas, contendo lá, todos os métodos necessários para o funcionamento do código.

**Programação Orientada a Objetos**

Tenta trazer para os códigos uma visão de mundo real, transformando através das linguagens, objetos reais e suas funcionalidades. Diferente da programação estruturada, aqui existe encapsulamento dos objetos e podemos chamar métodos apenas quando precisarmos e em qualquer parte do código.