



Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Guarapuava
Curso de Sistemas para Internet
Professor Eleandro Maschio
Fundamentos de Programação

Exercícios: Conceitos de Programação Orientada a Objetos

Exercício 1

PARADIGMA – O que é um paradigma em programação de computadores? Quais são os paradigmas mais conhecidos?

Exercício 2

OBJETO – O que é objeto?

Exercício 3

CLASSE – O que é classe?

Exercício 4

ATRIBUTO – O que é atributo?

Exercício 5

MÉTODO – O que é método?

Exercício 6

INSTÂNCIA E ESTADO – O que é instância e o que é estado?

Exercício 7

ENCAPSULAMENTO – O que é encapsulamento?

Exercício 8

DIFERENÇA – Qual é a diferença entre modelar um problema em Programação Imperativa (ou Imperativista) e em Programação Orientada a Objetos?

Exercício 9

EXEMPLOS – Por meio de três problemas, exemplifique os conceitos de objeto, classe, atributo, método e instância.

Exercício 10

IMPLEMENTAÇÃO – Modele e implemente os três exemplos (do exercício anterior) em Typescript, considerando o Paradigma Orientado a Objetos.

Como Citar

Todos os exercícios desta lista são autorais.

MASCHIO, Eleandro. **Exercícios: Conceitos de Programação Orientada a Objetos**. Guarapuava: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2023. 1 p. Material didático da disciplina de Fundamentos de Programação.