Paradigmas da Programação

**Programação Estruturada**

A programação estruturada foca-se na funcionalidade dos comandos e em suas estruturas.

Tipos de estruturas:

Estruturas Sequenciais: Uma instrução é executada após a outra.

Estruturas Seletivas: Desvio de fluxo mediante uma decisão. Exemplo: Comando If.

Estruturas Iterativas: Instrução executada várias vezes. Exemplo: Comando While.

Modularização: Ato de dividir partes do código em rotinas ou sub-rotinas.

**Programação Orientada a Objetos**

Foca-se na abstração e no contexto.

**Conceitos:**

A abstração é o ato de reunir características reais de um objeto. Exemplo: Nome, idade e endereço de uma pessoa.

Classe: Abstrair elementos do mundo real.

Atributo: É cada característica de um objeto.

Método: É a ação que será realizada em cada objeto.

Encapsulamento: Proteção dos atributos de um objeto.

**Conceitos Gerais**

**IDE:** Integrated Deveolpment Enviroment (Ambiente de Desenvolvimento Integrado). É utilizado para escrever os textos de linguagem de programação e compila-los.