

1. Uma linguagem que suporta orientação a objeto maximiza o reaproveitamento de código, facilita a manutenção do software, e evita, muitas vezes, um código repetitivo e mal feito.
2. a) Páginas, imagens, texto  
b) Pinos, Pontos  
c) Mensagem recebida, mensagem retornada  
d) Músicas, duração,  
e) Conteúdo, remetente, emissor
3. Tabela: Copy, Count, Index, Insert  
Conjunto: Append, Count, Delete, Update
4. a) Todos tem lentes, auxiliam na visão.  
b) Todos são meios de transporte.  
c) Todos são utilizados para suporte de objetos.  
d) Todos são construções, abrigos, tem teto, paredes.  
e) Todos utilizam números e devolvem um resultado.

5.

OperacaoBinaria
byte A,B result: byte
byte sum(byte A, B): result byte sub(byte A, B): result byte mult(byte A, B): result byte div(byte A, B): result  byte and(byte A, B): result byte or(byte A, B): result byte notA(bool A): result byte notB(bool B): result  byte setA() byte setB() byte getA() byte getB()