

1. O que é o paradigma de orientação a objetos e para que serve? Responda conforme o material disponibilizado no Moodle (apostila e slides).

É a forma de organizar e estruturar o programa, são abstratos, então aproximam as 2 realidades.

2. Em programação orientada a objetos (POO), é possível afirmar que uma “classe” é a mesma coisa que um “objeto”? Justifique e, se necessário, diferencie ambos.

A classe é a definição de um tipo de dado, é a ideia abstrata é onde contém os atributos.

Já o objeto é a realização dessa ideia abstrata, seguindo estes atributos.

3. O que significa o termo “instanciar uma classe”? Explique com as suas próprias palavras.

É criar uma nova variável que pertence a uma classe.

4. É possível utilizar o paradigma de orientação a objetos em outras linguagens de programação? Justifique.

Sim é possível caso a linguagem suporte POO.

5. O que significa quando dizemos que uma linguagem de programação é “multiparadigma”?

São linguagens que tem como programar utilizando OO mais não te obrigam a utilizar OO

6. O que é um “atributo” em POO? Responda conforme o material disponibilizado no Moodle (apostila e slides).

São palavras utilizadas para especificar e restringir o acesso, tanto para atributos, métodos ou classes.

7. Para que serve um “modificador de acesso” em POO? Responda conforme o material disponibilizado no Moodle (apostila e slides).

Definem o acesso de métodos e classes que podem ver e

utilizar eles.

8. Pesquise na internet o conceito de “*hardcoding*” (codificação rígida) e descreva o conceito com as suas próprias palavras.

É a utilização de valores fixos dentro do código fonte, o que dificulta na hora de utilizar, pois será necessário alterar o valor manualmente, e eventualmente podendo trazer erros ao programa.