1. O que é?
2. Vantagens e desvantagens
3. Diferença do POO e Programação Estruturada
4. Cite um exemplo de cada conceito (Código)

* Classe
* Objeto
* Propriedades
* Métodos
* Encapsulamentos
* Herança
* Polimorfismo
* Abstração
* Get e Set
* Classe Abstrata
* Associação
* Agregação
* Dependencia

**CLASSE:**

1. Uma classe em programação orientada a objetos é um modelo ou um "molde" para criar objetos. Ela define os atributos (variáveis) e métodos (funções) que todos os objetos de um tipo específico terão em comum. Pense em uma classe como um plano ou uma planta baixa para construir diferentes instâncias de objetos com características e comportamentos semelhantes.

Por exemplo, se você estiver criando um programa para gerenciar carros, você pode ter uma classe chamada "Carro". Essa classe pode ter atributos como modelo, cor e ano, e métodos como ligar(), desligar() e acelerar().

Uma vez que você tenha definido essa classe, você pode criar objetos individuais (também chamados de instâncias) dessa classe. Por exemplo, você pode criar um objeto carro1 que representa um Toyota Corolla azul de 2019 e um objeto carro2 que representa um Ford Fusion vermelho de 2020. Ambos os objetos teriam os mesmos atributos e métodos definidos na classe "Carro", mas seus valores podem ser diferentes para cada objeto.