

Claro, em **Programação Orientada a Objetos** há todo um conceito para a criação de *classes* que, além de *atributos* também tem *operações*, o estudo de *estruturas de dados* também vai muito além de apenas formar tipos de dados a partir de outros. Mas não se preocupe com isso por agora. Apenas entenda que são tipos de dados formatos a partir de outros tipos de dados.

Diferente dos tipos de dados primitivos que já são implementados internamente pelas linguagens de programação, esses tipos de dados são criados pelo programador. Enfim, neste e-book não vamos utilizar classes. Os tipos de dados customizados que vamos aprender serão vetores e matrizes, assuntos do capítulo 9.

Espero que você tenha entendido esses dois assuntos, pois saber como funcionam as variáveis/constantes e os tipos de dados é de suma importância para você se tornar um bom programador. Releia quantas vezes forem necessárias para entender bem esse assunto.

No próximo capítulo você vai aprender sobre os três tipos de operadores que são utilizados em programação. Ok?

Mas antes vou deixar um exercício mental para você pensar. Olhe para qualquer objeto que esteja perto de você e identifique as suas características, para cada uma delas pense no tipo de dados que você utilizaria se fosse utilizar essa informação no seu software.

Por exemplo, estou olhando agora para o meu notebook e identificando algumas características nele, ele tem cor (texto), teclas (caracteres), botões de mouse para click (booleano, ou seja, pode ter dois estados "clicado" ou "não clicado"), tela (acesa ou apagada), wifi (ligado ou desligado), etc. Esse é um exercício mental que vai facilitar a sua visão sobre manipulação de dados nos seus algoritmos.