

## EXERCÍCIOS LP1

- 1) Objetos são abstrações de objetos reais existentes, ou seja, a tentativa de representar um objeto do mundo real, no mundo virtual. A classe é o molde, ou a "planta" de construção de cada objeto.
- 2) Um construtor serve para iniciar um objeto, podendo ser criado vários tipos de construtores. Os que precisam dos valores dos atributos para serem construídos de fato, os que já iniciam com valores preestabelecidos e o construtor vazio que inicializa o objeto sem informação alguma, servindo para adicionar futuramente.
- 3) O New serve para designar alocação dinâmica, geralmente em conjunto à um ponteiro. Faz com que o ponteiro aponte para uma variável x e seja possível deleta-lo apenas utilizando um comando específico.
- 4) O encapsulamento serve para privar informações do usuário final. Utilizando palavras como "public" e "private", por exemplo, consegue-se dar permissão de manusear métodos ou atributos do sistema ou então retirar esses direitos.
- 5)