

1. O que é o paradigma de orientação a objetos e para que serve? Responda conforme o material disponibilizado no Moodle (apostila e slides).
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.
3. O que significa o termo “instanciar uma classe”? Explique com as suas próprias palavras.
4. É possível utilizar o paradigma de orientação a objetos em outras linguagens de programação? Justifique.
5. O que significa quando dizemos que uma linguagem de programação é “multiparadigma”?
6. O que é um “atributo” em POO? Responda conforme o material disponibilizado no Moodle (apostila e slides).
7. Para que serve um “modificador de acesso” em POO? Responda conforme o material disponibilizado no Moodle (apostila e slides).
8. Pesquise na internet o conceito de “*hardcoding*” (codificação rígida) e descreva o conceito com as suas próprias palavras.

Respostas

- 1- Uma forma de programar que orienta toda a estrutura e arquitetura do programa, permite a criação de softwares que abstraem a realidade para dentro do mundo dos softwares.
- 2- Em POO uma classe é uma forma de criar um dado próprio sendo um tipo de dado abstrato de dado mas nem toda classe realmente é um TAD;
Já o POO trás a abstração para a programação.
- 3- é a forma de criar uma variável para uma determinada classe.
- 4-Sim, desde que a linguagem suporte a POO.
- 5- Significa que ela suporta mas não obriga a programar com OO
- 6- É as variáveis da classe.
- 7- Serve para modificar o acesso (permitir ou restringir) em uma variável ou método.
- 8- É a prática não recomendada para usar valores fixos no código fonte de aplicação.