

 10

O que aprendemos?

Nesta aula, aprendemos:

- Que programar utilizando procedimentos executados sequencialmente é chamado de **programação procedural**
- Alguns problemas da programação procedural, como repetição de código e falta da definição explícita de tipos, em alguns casos
- Que a **Abstração** é a prática de abstrair algo do mundo real, trazendo apenas o que for necessário para o nosso sistema
- Que a **Abstração** é um pilar da orientação a objetos