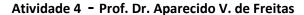
# Programação Orientada a Objetos





### 1. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

Após a execução do programa, será impresso na console:

## 2. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

```
package fatec;
public class Atividade_4_03 {
    public static void main(String[] args) {
        int i = 0x00FF;
        int j = 0x0FF0;
        System.out.println(i & j);
    }
}
```

Após a execução do programa, será impresso na console:

## 4. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

```
package fatec;

public class Atividade_4_04 {

    public static void main(String[] args) {
        int i = 0xFF;
        int j = 0x0F;
        int k = 0x00;

        System.out.println( (i & j) | k );
}
```

```
package fatec;
public class Atividade_4_05 {
      enum TAMANHO {
                          pequeno,
                          medio,
                          grande,
                          extra_grande
                   }
      public static void main(String[] args) {
             TAMANHO a = TAMANHO.pequeno;
             TAMANHO b = TAMANHO.grande;
             boolean x = 5 != 4;
             boolean y = true == (10 <= 0);
             if(x == y)
                   System.out.println(a);
             else {
                   if (x != y )
                          System.out.println(a);
                   else
                          System.out.println(b);
             }
      }
 }
```

Após a execução do programa, será impresso na console:

### 6. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

```
package fatec;
public class Atividade_4_06 {
      public static void main(String[] args) {
             double nota = 9.5;
             int i = 0;
             boolean pass = nota >= 7.0;
             if (pass)
                    System.out.println("Aprovado...");
             else
                    System.out.println("Reprovado...");
             for (; i < 10; i = i + 2);
             if ( pass & i == 10)
                    System.out.println("FATEC");
             else
                    System.out.println("GAMES)");
      }
}
```

```
package fatec;
public class Atividade_4_07 {
      public static void main(String[] args){
             int x=Integer.parseInt(args[0]);
             int y=Integer.parseInt(args[1]);
             int z=Integer.parseInt(args[2]);
             int trab;
             if (x>y)
                   if (x>z)
                          trab = x;
                   else trab = z;
             else
                   if (y>z)
                          trab = y;
                   else trab =z;
             System.out.println(trab);
      }
}
```

Após a execução do programa, pela linha de comandos com a seguinte chamada:

java fatec/Atividade\_4\_07 2 5 8

será impresso na console:

## 8. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

Após a execução do programa, será impresso na console:

### 10. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

Após a execução do programa, será impresso na console:

## 12. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

Após a execução do programa, será impresso na console:

#### 14. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

Após a execução do programa, será impresso na console:

# 16. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

Após a execução do programa, será impresso na console:

### 18. Dado o programa abaixo, escrito em Java:

Após a execução do programa, será impresso na console:

## 19. Dado o programa abaixo, escrito em Java: