

Aluno: Arthur Lima Oliveira

Disciplina: Métodos Avançados de Programação

Respostas Atividade 1

1) Analise:

Projeto:

2)

- 1) Facilidade na leitura do código
 - 2) Possibilidade de reuso do código
 - 3) Encapsulamento
 - 4) Permite uma maior coesão
- 3) Tentar cobrir todo o escopo do que será realizado no software, descobrir os desafios, definir as prioridades. Deve fazer parte da descrição, um nome significativo do requisito, se ele possui alguma dependência, uma breve descrição do que o usuário vai fazer e uma breve descrição do que o sistema vai fazer.
- 4) `ContaBancaria conta = new ContaBancaria(cpf);`
`conta.depositar(100);`
`conta.saldo();`
- 5) Iterator é uma interface que traz um recurso permitindo o acesso e iteração a elementos mais facilmente.
- 6) Ss
- 7) Return é utilizado nos métodos comuns para retornar algum dado. Já o throw é usado apenas em classes de Exceções.
- 8) J
- 9) A vantagem do polimorfismo é o reuso do código, do comportamento em comum entre os objetos. A desvantagem é a ambiguidade que é criado, caso o objeto tenha um comportamento completamente diferente pode ocasionar problemas no sistema.
- 10) Com interfaces a implementação do comportamento fica por conta do objeto, a interface apenas mostra como tem que ser a função, qual o parâmetro e qual a saída.
- 11) Herança de tipo é usada com interfaces, não possui implementação de comportamento, apenas assinatura, já na herança de implementação as classes que herdarem, terão a mesma implementação da classe herdada.
- 12) Desvantagem é que se um precisar mudar, todos terão que mudar também.