

Exercícios de Múltipla Escolha

1. Qual das opções é um dos pilares da Programação Orientada a Objetos (POO)?

b) Encapsulamento

2. O que é uma classe em POO?

c) Um modelo que define atributos e métodos de um objeto

3. Qual é o modificador de acesso que permite que um atributo seja acessado apenas dentro da própria classe?

b) private

4. O que é herança em POO?

c) A criação de uma nova classe com base em uma classe existente

5. Qual é o papel de um construtor em uma classe?

b) Inicializar um objeto quando ele é criado

6. O que significa polimorfismo em POO?

c) Permitir que um objeto tenha diferentes comportamentos

7. Qual dos seguintes é um exemplo de composição?

a) Uma classe Carro contendo um atributo do tipo Motor

8. Em qual das situações a palavra-chave this é usada?

b) Para acessar um atributo oculto pela variável local

9. Qual método é obrigatório em uma interface Java?

c) Métodos abstratos

10. O que ocorre quando uma variável tipo referência em Java é atribuída a outra variável?

b) As duas variáveis referenciam o mesmo objeto na memória