



AVALIAÇÃO FORMATIVA 2021

QUESTÕES SOBRE O CURSO

Questão 1.

1. Um dos conceitos do paradigma orientado a objetos consiste na alteração do funcionamento interno de um método herdado de um objeto pai. Assinale a alternativa correta que apresenta este conceito. *

- ☒ Polimorfismo ✓
- ☐ Pai e filho
- ☐ Encapsulamento
- ☐ Abstração

Polimorfismo

- ▶ Permite 'programação no geral'.
- ▶ A mesma invocação pode produzir 'muitas formas' de resultados.
- ▶ Com o polimorfismo, o mesmo nome e assinatura de método podem ser utilizados para fazer com que diferentes ações ocorram, dependendo do tipo de objeto em que o método é invocado.
- ▶ Facilita a adição de novas classes a um sistema com o mínimo de modificações no código do sistema.

Questão 2.

2. Sobre Herança em Java, assinale a alternativa incorreta para os tipos de acesso aos atributos. *

- ☐ Public
- ☐ Private
- ☐ Protected
- ☐ Extendeis ✓

Herança

- ▶ Em Herança existem somente 3 modificadores (private, protected e public), e com isso temos 4 níveis de visibilidade.
- ▶ Os níveis são: private, default, protected e public
 - Private: A única classe que tem acesso ao atributo é a própria classe que o define, ou seja, se uma classe Pessoa declara um atributo privado chamado nome, somente a classe Pessoa terá acesso a ele.
 - Default: Tem acesso a um atributo default (identificado pela ausência de modificadores) todas as classes que estiverem no mesmo pacote que a classe que possui o atributo.
 - Protected: Ele é praticamente igual ao default, com a diferença de que se uma classe (mesmo que esteja fora do pacote) estende da classe com o atributo protected, ela terá acesso a ele. Então o acesso é por pacote e por herança.
 - Public: Todos tem acesso.

Questão 39.

39. Os estereótipos de classe são uma maneira de destacar determinados componentes do diagrama. Existem três estereótipos pré-definidos na UML muito utilizados no diagrama de classe, são eles: *

- ☒ Entity, Boundary, Control. ✓
- ☐ Private, Protected, Public.
- ☐ Class, Sequence, Use Case.
- ☐ Sequence, Protected, Control.

Padrão de ECB

- ▶ O padrão ECB é um padrão de arquitetura usado em design de software orientado a objetos orientado a casos de uso que estrutura as classes que compõem um software de acordo com suas responsabilidades na realização de casos de uso.
- ▶ Uma entidade (ou Entity) representa informações de longa duração relevantes para as partes interessadas (ou seja, principalmente derivadas de objetos de domínio, geralmente persistentes);
- ▶ Um controle (ou Control) garante o processamento necessário para a execução de um caso de uso e sua lógica de negócios, e coordena as sequências de controles de outros objetos envolvidos no caso de uso.
- ▶ Uma fronteira (ou Boundary) encapsula a interação com atores externos (usuários ou sistemas externos);