

Nome:

Matrícula: \_\_\_\_\_

Disciplina: ARA0075 / PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS EM JAVA

Data: \_\_/\_\_/\_\_

Período: 2025.2 / SM1

Turma: 3001 NSQ: 13778283

**Leia com atenção as questões antes de responder.**

É proibido o uso de equipamentos eletrônicos portáteis e consulta a materiais de qualquer natureza durante a realização da prova.

Boa prova.

**1.**

\_\_\_\_\_ de 0,10

Julgue as afirmativas a seguir:

I-Wrappers em Java possuem a função de envolver as coisas, ou seja, adiciona funcionalidades às classes

II-Um dos Wrappers disponíveis no Java é o Integer, que é um Wrapper do tipo primitivo

III-Com o Wrapper é possível, por exemplo, adicionar métodos que podem tratar tipos primitivos como classes

Estão corretas somente:

- A ☐ I
- B ☐ I, III
- C ☐ I, II
- D ☒ Todas as afirmações
- E ☐ II, III

**2.**

\_\_\_\_\_ de 0,10

Seja o código a seguir:

```
public class DemoVetor{
    public static void main(String[] args) {
        int[] vet={10,20,34,56,60};
        int i;
        for(i=0; i < vet.length;i++) {
            System.out.println("vet["+i+"]=" + vet[i]);
        }
        System.out.print("i="+i);
    }
}
```

Marque a alternativa que apresenta o valor da variável i, ao final do programa

- A ☐ i = 4;
- B ☐ i = 6;
- C ☐ i = 1;
- D ☐ i = 3;
- E ☒ i = 5;

**3.**

\_\_\_\_\_ de 0,10

Analisar o seguinte trecho de programa e marcar a alternativa que demonstra os valores impressos pelo programa:

```
public class Avalia {  
    public static void main(String args[]) {  
        int i;  
        int v [] = {5,12,18,3,5,66,7,23,4,67};  
        for (i=1; i<10; i++){  
            if ( (i%2) == 0 )  
                System.out.println (v[i]);  
        }  
    }  
}
```

- A ☐ 12 - 3 - 66 - 23 - 67
- B ☐ 5 - 18 - 5 - 7 - 4
- C ☐ 12 - 18 - 66 - 4
- D ☒ 18 - 5 - 7 - 4
- E ☐ 18 - 66 - 7 - 4

4.

\_\_\_\_ de 0,10

Analisar as afirmativas sobre Classes e Objetos como conceitos-chave da Programação Orientada à Objetos:

I. uma classe é uma descrição de um ou mais objetos por meio de um conjunto uniforme de atributos e funcionalidades por estes desempenhadas.

II. uma classe é capaz de armazenar estados através de seus atributos e reagir a mensagens enviadas a ela, assim como se relacionar e enviar mensagens a outras classes.

III. uma classe é uma abstração de alguma coisa no domínio de um problema ou na sua implementação, refletindo a capacidade de um sistema para manter informações sobre ela e/ou interagir com esta classe.

IV. um objeto de uma classe é apenas uma definição, pois a ação só ocorre quando o objeto é invocado através de um método.

Está correto o que se afirma APENAS em:

- A ☐ Apenas II, III e IV.
- B ☐ I, II, III e IV
- C ☐ Apenas I.
- D ☐ Apenas I, II e III
- E ☒ Apenas I e III

5.

\_\_\_\_ de 0,10

Como será o construtor com atributos de uma Classe Aluno possuindo nome e matricula?

- A ☐ public Aluno{}
- B ☐ public void Aluno(nome, matricula){}
- C ☐ public void Aluno(String nome, String matricula){...}
- D ☐ public void Aluno(){}
- E ☒ public Aluno(String nome, String matricula){...}

6.

\_\_\_\_ de 0,10

Na hierarquia de exceções em Java, é correto afirmar que

- A ☐ a classe Exception e a classe Error são subclasses da classe NullPointerException.
- B ☐ as classes NullPointerException e ArrayIndexOutOfBoundsException não são válidas no tratamento de exceção em Java.

- ☐ a classe Exception é uma subclasse da classe IOException.
- ☐ a classe Error herda da classe Exception.
- ☒ a classe RuntimeException é uma subclasse da classe Exception.

7.

\_\_\_\_\_ de 0,10

A estrutura mínima de um programa em Java é composta pelo formato a seguir:

```
public class {
```

```
    public static void main () {
```

```
    }
```

Relacione as colunas e marque a opção correta:

- ( ) Main
- ( ) Public
- ( ) Static
- ( ) Void

- I. método por onde se inicia a execução.
- II. Main não retorna um valor.
- III. Modificador de acesso - se aplica à classe.
- IV. Modificador de visibilidade.

- ☐ A I, IV, II, III
- ☒ B I, IV, III, II
- ☐ C I, II, III, IV
- ☐ D I, III, IV, II
- ☐ E IV, I, III, II

8.

\_\_\_\_\_ de 0,10

Sobre a programação orientada a objetos com Java, é correto afirmar:

- ☐ A No interior do método *main* de uma classe, mesmo os métodos públicos e estáticos de outra classe só podem ser acessados por meio de um objeto explicitamente instanciado dessa classe
- ☐ B Em uma hierarquia de herança, a superclasse herda todos os métodos públicos, privados e protegidos das subclasses
- ☐ C Uma interface possui métodos com conteúdo implementado que não precisam ser reescritos nas classes que a implementam
- ☐ D É obrigatório escrever em toda classe um construtor vazio que não recebe parâmetros. Além desse construtor, pode-se criar outros construtores vazios
- ☒ E Uma classe pode ter mais de um método com o mesmo nome, desde que receba parâmetros diferentes

9.

\_\_\_\_\_ de 0,10

Considerando o trecho a seguir na linguagem Java, observe as afirmativas a seguir:

```
1. try {
2.    // Código ...
3. }
4. catch (Exception e) {
5.    // Código ...
6. }
```

- I - Se ocorrer uma exceção no bloco do try, então a execução é automaticamente desviada para o bloco catch.
- II - No catch devemos definir a exceção a ser tratada. Quando definimos uma exceção estamos tratando também todas as suas subclasses.
- III - O "e" mostrado na linha do catch, referencia a exceção que ocorreu, sendo possível acessar informações sobre

essa exceção.

Está(ão) correta(s) a(s) afirmativa(s) :

- A ☐ Apenas a I.
- B ☐ I e III.
- C ☒ I, II e III.
- D ☐ II e III.
- E ☐ I e II.

10.

\_\_\_\_\_ de 0,10

A reusabilidade de código é uma das vantagens de linguagens orientadas a objetos como Java. Escolha a opção correta em que temos a palavra reservada que permite o programador aplicar a reusabilidade de código.

- A ☐ public
- B ☐ class
- C ☐ import
- D ☒ extends
- E ☐ implements

Campus:  
SALVADOR - IMBUÍ - PARALELA

Prova Impressa em 06/10/2025 por  
HELENO CARDOSO DA SILVA FILHO

Ref.: 7064248818

Prova Montada em 18/09/2025