

SENAI CIMATEC

Desenvolvimento de Sistemas 1

Prof: Diego Corrêa da Silva

Turma: 62008 - Noturno

Aluno (a):

Data:

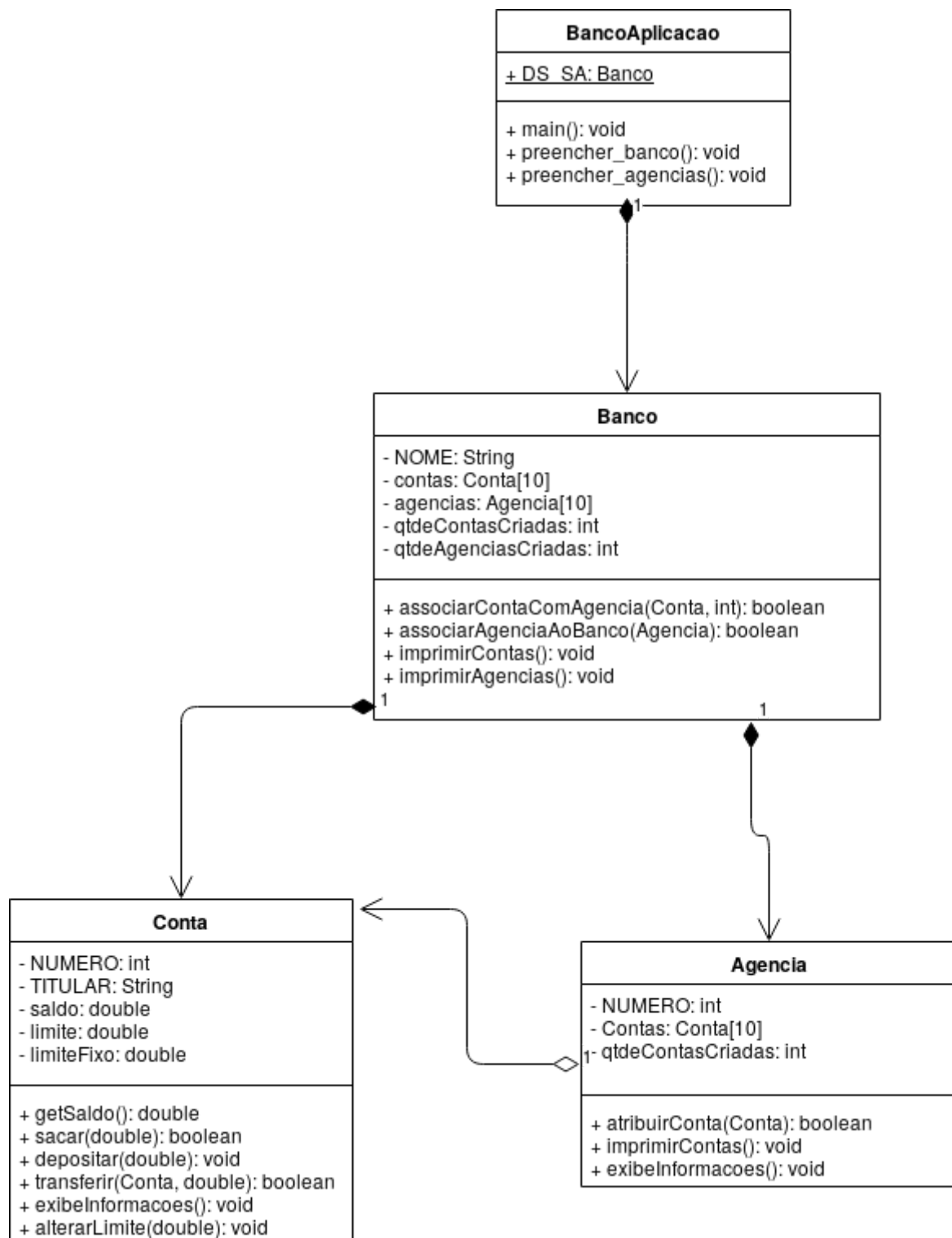
## Prova 1

### Alertas:

- A prova vale no máximo a nota dez.
- Interpretação faz parte da prova, use do máximo para construir seu programa.
- A prova é individual.
- Proibida a contribuição entre alunos. Sujeito a penalidade dá nota zero.
- Não será aceito nenhum tipo de abreviação nos comandos ou bibliotecas que ainda não tenham sido apresentadas em sala de aula.

1 - Construa um pequeno sistema de Banco como modelado no diagrama da questão. O sistema deve seguir os nomes de classes, atributos e métodos como especificado no diagrama, e implementá-lo completamente. Na classe **BancoAplicacao** o método **preencher\_agencias()** deve criar duas agências dentro do banco. O método **preencher\_banco()** deve criar 2 contas e serem alocadas cada uma em uma agência. O método **main()** deve iniciar o programa como define a linguagem Java.

- 3 pontos classe **Conta**
- 3 pontos classe **Agencia**
- 3 pontos classe **Banco**
- 1 ponto classe principal **BancoAplicacao**.



Extras, 2 pontos - Ligue a coluna do lado esquerdo com a coluna do lado direito. Conectando assim os conceitos a suas terminologias.

1 - Objeto	( ) - Cadeia de caractere tratado como uma classe em Java
2 - Construtores	( ) - É uma operação que realiza ações e pode modificar os valores dos atributos do objeto responsável pela sua execução
3 - Agregação	( ) - Quando aplicado a um atributo ou a um método indica que os mesmos só podem ser acessados de dentro da classe que os criou
4 - Inteiro	( ) - Utilizado para definir informações mínimas para a construção/instanciação dos objetos
5 - Composição	( ) - A classe, método ou variável assim declarada possa ser acessada em qualquer lugar
6 - Private	( ) - Quando uma classe A agrega dentro dela um objeto (ou lista de objetos) de uma outra classe B, quando a classe A for destruída, o objeto da classe B permanece intacto
7 - Métodos	( ) - Objeto criado a partir de uma classe
8 - String	( ) - Quando uma classe A tem instanciada dentro dela um objeto (ou lista de objetos) de uma outra classe B, quando a classe A for destruída, os objetos da classe B instanciados dentro da classe A também serão destruídos
9 - Public	( ) - Um tipo primitivo de dado
10 - Instância	( ) - É a representação de uma coisa do mundo real.