Questões discursivas   
1. Por que programação orientada a objetos tem esse nome? O que são objetos nesse contexto?  
R = Ela tem esse nome pois é uma estrutura de programação baseada em objetos, que nesse contexto, um objeto é a instância de uma classe, contento atributos e métodos dessa instância que faz referência a uma determinada classe.  
  
 2. O que é uma instância?   
R = É um objeto a partir de uma classe.  
  
3. O que é uma classe?   
R = É uma modelo que faz representatividade à uma determinada “coisa”, possui atributos e métodos que consequentemente serão utilizados nas instâncias.  
  
4. Para que serve um método construtor? Como ele é chamado (mostre um exemplo de código)?

R = Um construtor serve para inicializar as variáveis de uma classe.  
  
Exemplo:   
*public Contato*(String *nome*, String *telefone*) {  
 *this*.nome = *nome*;  
 *this*.telefone = *telefone*;  
}

5. Os métodos construtores podem ser vazios?   
R = Sim.  
6. Em Java, um programa tem método destrutor? Por quê?  
R = Não existe método destrutor.  
 7. Para que serve o Garbage Collector do Java? Cite uma vantagem do GC. Cite uma desvantagem.   
R = É um mecanismo para gerenciar a memória de determinados programas.  
Vantagem: Gerenciamento automático da memória dos programas.  
Desvantagem: Desempenho do programa decai na hora do gerenciamento de memória.

8. O que são bytecodes e máquina virtual Java? Apenas a linguagem Java pode gerar bytecodes?

R = É um código intermediário gerado pelos compiladores Java e não é exclusivo do java, Kotlin também tem e entre outras.  
9. Cite os fundamentos básicos da Programação Orientada a Objetos e defina dois deles.

Encapsulamento: Consiste na proteção de dados na orientação a objetos, um ótimo exemplo é deixar variáveis privadas em uma classe e acessá-las com métodos controladores.

Abstração: Consiste em mostrar apenas as características válidas de um objeto.  
  
Outros: Herança e Polimorfismo

10. O que é o tipo var no Java?  
R = É uma variável local capaz de ter sua tipagem adequada ao valor que recebe, caso receba uma string o compilador irá entender que a variável é uma string.