

INFORMAÇÕES SOBRE A AVALIAÇÃO

AV1	AVALIAÇÃO - 15 PONTOS - Teórica
-----	---------------------------------

INFORMAÇÕES DOCENTE						
CURSO: ADS	DISCIPLINA: Programação Orientada a Objetos	TURNO	MANHÃ	TARDE	NOITE	PERÍODO/SALA:
					X	
PROFESSOR (A): Michelle Hanne Soares de Andrade						

INFORMAÇÕES DISCENTE	
ALUNO(A):	RA:
DATA:	NOTA:
INSTRUÇÕES: <ol style="list-style-type: none"> 1) Respostas deverão ser NECESSARIAMENTE registradas à caneta azul ou preta, de corpo transparente. Respostas à lápis e com caneta "escreve e apaga" não serão corrigidas. 2) Caso seja identificada rasura ou duplo preenchimento da questão objetiva, a questão será anulada. 3) Nas questões discursivas, quando aplicável/necessário, deve ser apresentada a memória dos cálculos (ou o raciocínio desenvolvido). 4) Desenvolva a prova discursiva com letra legível. Caso a caligrafia impossibilite o entendimento do conteúdo, o mesmo não será corrigido. 5) Não será permitido o uso de celulares, relógios digitais ou de qualquer outro aparelho eletrônico durante a realização da prova, exceto o uso de calculadora portátil no caso de disciplinas que a autorizam. 6) Será eliminado do processo avaliativo, com atribuição de nota 0 (zero), o aluno que, durante a prova, utilizar meios ilícitos, como por exemplo: comunicação com outros alunos, consulta a qualquer tipo de material extraprova e uso de aparelhos eletrônicos não autorizados. Também não poderá haver empréstimo de qualquer material. Boa Prova!	

Questão 1) O que será exibido pelo programa abaixo? (3 pontos)

```
public class A {
    public int i;
    void display() {
        System.out.println(i);
    }
}

public class B extends A {
    public int j;
    void display() {
        System.out.println(j);
    }
}

public class questaoP001 {

    public static void main(String[] args) {
        B obj = new B();
        obj.i=1;
        obj.j=2;
        obj.display();
    }
}
```

a) 1.

- ☒ b) 2.
- c) 0.
- d) Nada, pois há um erro de execução.
- e) Nada, pois há um erro de compilação.

Questão 2) Qual(is) das seguintes alternativas representa a declaração de um construtor válido para a classe Teste? **(3 pontos)**

```
public class Teste {  
    int a;  
    String b;  
}
```

- I) `public void Teste(String s) {}`
- II) `private Teste (String s, int a) {}`
- III) `int Teste() {}`
- IV) `Teste() {}`

a) I, II, III

b) I, II, IV

☒ c) I, II

d) II, IV

e) nenhuma das anteriores.

Questão 3) Em relação ao construtor, assinale a alternativa CORRETA: **(3 pontos)**

- a) Deve ter o mesmo nome da classe na qual é definido.
- b) É usado para criar instâncias de objetos dessa classe.
- c) Pode ser declarado como privado.
- ☒ d) Somente as alternativas A e B estão corretas.
- e) Somente as alternativas A, B e C estão corretas.

Questão 4) Se uma Classe A herda os métodos abstratos de uma Classe B, mas não concretiza todos os seus métodos abstratos. Então a Classe A poderá ser classificada como: **(3 pontos)**

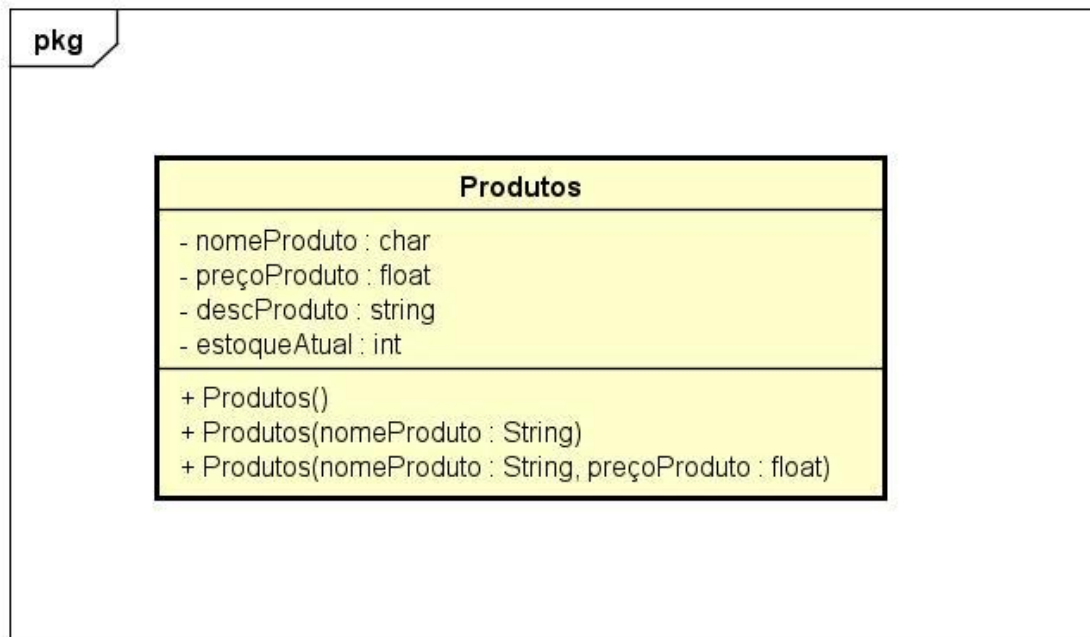
- a) abstrata.
- b) classe simples.

c) classe estática.

d) classe final.

e) nenhuma das anteriores.

Questão 5) Veja a classe abaixo e responda: (3 pontos)



a) Crie os três construtores para a classe Produtos.

b) Escreva três objetos desta classe no main().

```
a) public Pessoa(char nomeProduto, float precoProduto, String descProduto, int estoqueAtual) {
    this.nomeProduto = nomeProduto;
    this.precoProduto = precoProduto;
    this.descProduto = descProduto;
    this.estoqueAtual = estoqueAtual;
}
```

```
b) public class Main {
    public static void main(String[] args) {

        char nomeProduto;
        float precoProduto;
        String descProduto;
        int estoqueAtual;

    }
```