

Nome: Guilherme Vieira Moreira de Freitas

CPF: 035.606.631-21

Curso: Ciência da Computação

Semestre: 4º.

GABARITO ATIVIDADE 03

Questão 02

C) É correto considerar todas as classes representadas como instanciáveis, segundo os conceitos de Orientação a Objeto.

Justificativa - De acordo com os princípios da Orientação a Objetos, todas as classes no código podem ser criadas como objetos. Não há restrições aparentes ou bloqueios que impeçam a criação de instâncias para essas classes. Em outras palavras, seguindo os conceitos de programação orientada a objetos, é possível criar objetos a partir de todas as classes apresentadas no código.

Questão 03

B) O uso da palavra reservada abstract não influencia a funcionalidade da classe.

Justificativa - Apesar de a palavra abstract ser uma palavra que pode mudar muita coisa em um projeto java sendo implementada corretamente, neste contexto não vai fazer diferença no código, pois não temos contexto de herança, subclasses, etc.

Questão 04

C) Um objeto é uma entidade que possui um estado e um conjunto definido de operações definidas para funcionar nesse estado.

Justificativa - Essa definição é correta quando estamos falando de um objeto, pois objeto possui estado próprio (Valores e atributos) e comportamento que seriam os Métodos.

Questão 05

B) as classes podem ser potencialmente reutilizáveis.

Justificativa - A programação orientada a objetos permite reusar classes em vários contextos, acelerando o desenvolvimento e facilitando a manutenção do código, com vantagens de organização e escalabilidade.