

Questão 1 (1,0)

Relacione as colunas:

1. new
2. private
3. toString
4. Objeto

- () Uma instância específica de uma classe.
- () Retorna uma representação do objeto em forma de texto.
- () palavra utilizada para instanciar um objeto.
- () palavra utilizada para permitir que métodos e atributos sejam acessados somente dentro da classe.

Questão 2 (2,0)

Analise a classe abaixo:

```
public class Gato {  
    private int x, y;  
  
    public Gato() {  
        x=0;  
        y=0;  
    }  
  
    public void andaDireita() {  
        x++;  
    }  
  
    public void andaEsquerda() {  
        x--;  
    }  
}
```

- a) (0,5) No código acima, identifique os **métodos** e **atributos** da classe Gato.
- b) (0,5) O método "Gato()" é um tipo de método especial. Qual o nome dado para esse tipo de método, quando ele é executado e qual sua finalidade?

- c) (0,5) Modifique a classe Gato para que ao mandar imprimir um objeto do tipo gato seja impressa a mensagem "miau".
- d) (0,5) Na linha abaixo, crie e instancie um **objeto** da classe Gato:

Questão 3 (3,0)

Analise as classes abaixo:

```
public class Filme {  
    private int ano;  
    private String nome, diretor;  
  
    public Filme(int ano, String nome, String diretor) {  
        this.ano = ano;  
        this.nome = nome;  
    }  
}
```

```

        this.diretor = diretor;
    }

    public int getAno(){
        return ano;
    }

    public String toString() {
        return "Filme [ano=" + ano + ", nome=" + nome + ",
        diretor=" + diretor + "]";
    }
}

import java.util.ArrayList;
import java.util.List;

public class Locadora {

    public Locadora() {

    }

    public void adicionaFilme(Filme f) {

    }

    public void listaFilmes() {

    }

    public ArrayList<Filme> buscaFilmesAno(int ano) {

    }

}

```

- (0,5) Na classe Locadora, declare um atributo privado do tipo ArrayList o qual deverá conter uma lista de objetos Filme.
- (0,5) No construtor da classe Locadora, instancie a coleção do tipo ArrayList.
- (0,5) Programe o método adicionaFilme, o qual deverá adicionar filmes na lista.
- (0,5) Programe o método listaFilmes, o qual deverá imprimir os filmes contidos na lista.
- (1,0) Programe o método buscaFilmesAno, o qual deverá retornar uma lista com os filmes de determinado ano.

Questão 4 (3,0)

Analise o código abaixo:

```

public class Conta {
    private double saldo;

    public Conta(double saldo) {

```

```
        this.saldo = saldo;
    }

    public void deposito(double valor) {
        this.saldo += valor;
    }

    public void saque(double valor) {
        this.saldo -= valor;
        this.saldo -= 0.50;
    }
}
```

- a) Crie a classe **ContaPoupanca** a qual deve herdar a classe Conta e sobrescrever o método saque de forma que não seja cobrada taxa no saque.

Questão 5 (1,0)

Relacione as colunas:

1. Sobrecarga
2. Sobrescrita
3. Interface
4. Polimorfismo

() Permite que uma variável do tipo de uma classe armazene objetos do tipo de suas classes filhas (classes que a herdam).

() Utilizada para criar um novo método na classe filha com a mesma assinatura do método na classe pai, porém com comportamento diferente.

() Possui um conjunto de assinaturas de métodos que devem ser implementados nas classes concretas que a implementam.

() utilizada para criar vários métodos com o mesmo nome que realizam a mesma tarefa, ou tarefas semelhantes, mas sobre tipos diferentes ou números diferentes de parâmetros.