

Nome: Izabella Teixeira Rodrigues

CPF: 062.601.451-44

Curso: Ciência da Computação

Semestre: 4º - Noturno.

GABARITO ATIVIDADE 03 - POO

Questão 01

Link github: <https://github.com/lzatrodriques/Atividades-POO.git>

Caminho Questão 01: Q1diagrama/src/diagrama

Link caminho Questão 01: <https://github.com/lzatrodriques/Atividades-POO/tree/2ef71c28978d1b30097962ebe01c35b1308467bc/q1diagrama/src/diagrama>

Questão 02

Alternativa A.

Justificativa – Observando o código, existe uma hierarquia de classes que herdam umas das outras, cada uma possui um construtor que aceita os parâmetros necessários para inicializar suas propriedades, logo, todas as instâncias de classe podem ser inicializadas corretamente, fornecendo os valores apropriados para os construtores.

Questão 03

Alternativa A.

Justificativa - Com base na observação do código, a afirmativa A é verdadeira porque a classe Calculadora é uma classe comum, logo, é possível sim se criar uma instância dessa classe.

Questão 04

Alternativa C.

Justificativa - De acordo com o artigo “Paradigmas de Linguagens – Paradigma Orientado a Objetos”, escrito pela professora Isabel Harb Manssour e publicado pela PUCRS, um objeto consiste em um conjunto de operações encapsuladas (métodos) e um “estado” (determinado pelo valor dos atributos) que grava e recupera os efeitos destas operações.

Questão 05

Alternativa B.

Justificativa – De acordo com o artigo “Os 4 pilares da Programação Orientada a Objetos”, escrito por Henrique Gasparotto e publicado no site DevMedia, em POO, as bibliotecas trazem

representações de classes, que são muito mais claras para permitirem a reutilização, por conseguinte, economiza tempo e esforço, aumentando a produtividade do desenvolvimento.

Material de Apoio

RODRIGUES, Luiz Augusto. [3-N] POO - Google Drive. Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/1CUVyMb-_mClqCivAtukPRQQw1yEHupZt>. Acesso em: 25 de ago. 2023.

MANSSOUR, Isabel Harb. Paradigmas de Linguagens – Paradigma Orientado a Objetos. Disponível em: <<https://www.inf.pucrs.br/~gustavo/disciplinas/pli/material/paradigmas-aula12.pdf>>. Acesso em: 25 de ago. 2023.

GASPAROTTO, Henrique. Site DevMedia. POO: Os 4 pilares da Programação Orientada a Objetos. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/os-4-pilares-da-programacao-orientada-a-objetos/9264>>. Acesso em: 25 de ago. 2023.