Qual dos seguintes é um dos quatro pilares da programação orientada a objetos?

a) Herança

b) Iteração

c) Criação

d) Impulso

Resposta: a) Herança

Qual é o nome dado ao processo de criar uma nova instância de uma classe?

a) Criação

b) Instantiação

c) Herança

d) Iteração

Resposta: b) Instantiação

Qual é o nome dado à variável que é usada para referenciar uma instância de uma classe?

a) Variável de objeto

b) Variável de instância

c) Variável de classe

d) Variável estática

Resposta: b) Variável de instância

Qual é o nome dado à função ou método que é executado automaticamente quando uma nova instância de uma classe é criada?

a) Construtor

b) Destrutor

c) Getter

d) Setter

Resposta: a) Construtor

Qual é o nome dado ao processo de criar uma nova classe com base em uma classe existente?

a) Criação

b) Instantiação

c) Herança

d) Iteração

Resposta: c) Herança

Qual é o nome dado ao processo de criar uma nova classe com base em uma ou mais interfaces?

a) Implementação

b) Criação

c) Instantiação

d) Herança múltipla

Resposta: a) Implementação

Qual é o nome dado ao processo de encapsular dados e funções em uma única unidade?

a) Abstração

b) Encapsulamento

c) Herança

d) Polimorfismo

Resposta: b) Encapsulamento

Qual é o nome dado à capacidade de uma classe ter múltiplos métodos com o mesmo nome, mas com diferentes parâmetros?

a) Sobrecarga de método

b) Sobrecarga de operador

c) Sobrecarga de construtor

d) Sobrecarga de variável

Resposta: a) Sobrecarga de método

Qual é o nome dado à capacidade de uma classe ser tratada como uma instância de sua classe pai?

a) Sobrecarga de método

b) Sobrecarga de operador

c) Polimorfismo

d) Encapsulamento

Resposta: c) Polimorfismo

Qual é o nome dado à função ou método que é executado automaticamente quando uma instância de uma classe é destruída?

a) Construtor

b) Destrutor

c) Getter

d) Setter

Resposta: b) Destrutor