



Minha página principal ► Laboratório de Programação Orientada por Objectos ► Geral ►
2º mini-teste - 9 de junho de 2016 ► Pré-visualização


Pode previsualizar este teste mas se fosse uma tentativa real seria bloqueado porque:


Este teste não está disponível

Pergunta 1

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Qual dos seguintes não é um tipo primitivo do Java:


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. Não pretendo responder
- ☐ b. `int`
- ☐ c. `String`
- ☐ d. `char`
- ☐ e. `byte`

Pergunta 2

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Na linguagem Java, qual dos seguintes métodos não está definido para todos os objetos?


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. `getClass`
- ☐ b. `compareTo`
- ☐ c. `equals`
- ☐ d. `toString`
- ☐ e. Não pretendo responder

Pergunta 3

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

O que imprime o seguinte extrato de código em Java?

```
public class C1 {  
    public String f() {return "1";}   
    public String g() {return "1";}   
}
```

```
public void print() {System.out.println(f() + g());}

}

public class C2 extends C1 {

    public String f() {return "2"; }

    public String g() {return "2";}

}

C1 obj = new C2();

obj.print();
```


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. 2
- ☐ b. 11
- ☐ c. Não pretendo responder
- ☐ d. 4
- ☐ e. 22

Pergunta 4

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Qual das seguintes não é uma palavra chave usada no tratamento de exceções em Java:


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. **try**
- ☐ b. **fail**
- ☐ c. **throw**
- ☐ d. Não pretendo responder
- ☐ e. **catch**

Pergunta 5

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Relativamente a boas práticas e ferramentas de teste unitário, selecione a afirmação incorreta:

Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. As ferramentas de teste de mutação como PIT são úteis para avaliar a qualidade dos testes.
- ☐ b. As ferramentas de análise de cobertura de código como EcEmma são fundamentais para conceber testes segundo a abordagem *test-driven development (TDD)*.
- ☐ c. Em JUnit 4 os métodos de teste são anotados com **@Test**.
- ☐ d. Não pretendo responder


- ☐ e. Em JUnit 4, os valores retornados pelos métodos invocados a partir do código de teste são normalmente verificados através do método **assertEquals**.

Pergunta 6

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Que coleção concreta de Java (classe de implementação) usaria para representar preferências de estudantes por projetos (com a lista ordenada de projetos preferidos por cada estudante)?


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. **TreeMap<Estudante, HashSet<Projeto>>**
- ☐ b. **LinkedList<Estudante, ArrayList<Projeto>>**
- ☐ c. Não pretendo responder
- ☐ d. **HashMap<Estudante, ArrayList<Projeto>>**
- ☐ e. **HashMap<Estudante, TreeSet<Projeto>>**

Pergunta 7

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Em Swing, qual dos seguintes é um contentor de nível de topo?


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. **JPanel**
- ☐ b. **JView**
- ☐ c. Não pretendo responder
- ☐ d. **JList**
- ☐ e. **JFrame**

Pergunta 8

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Indique a informação incorreta relativamente ao mecanismo de serialização do Java.


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. As classes serializáveis devem ser anotadas com a anotação **@Serializable**.
- ☐ b. Não pretendo responder
- ☐ c. Quando se solicita a serialização de um objeto com o método **writeObject** da classe **ObjectOutputStream**, esse objeto e todos os por ele referenciados (desde que marcados como serializáveis) são escritos no *stream*.
- ☐ d. Os campos privados também podem ser serializados.
- ☐ e. Os campos que não se pretendem serializar devem ser declarados **transient**.

Pergunta 9

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Indique a informação incorreta relativamente ao desenvolvimento de aplicações para Android.


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. Não pretendo responder
- ☐ b. É possível invocar atividades através de objetos do tipo **Intent**.
- ☐ c. A interface com o utilizador para uma atividade é providenciada através de uma hierarquia de vistas — objetos derivados da classe **View**.
- ☐ d. Uma aplicação normalmente compreende várias atividades, subclasses de **Activity**.
- ☐ e. O ponto de entrada numa atividade é indicado pelo seu método **main**.

Pergunta 10

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Indique a informação incorreta relativamente à utilização de *multithreading* em Java.


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. A palavra chave **synchronized** pode ser usada para marcar blocos de código sincronizados sobre um dado objeto, evitando assim interferências indesejáveis entre *threads*.
- ☐ b. Em Swing, o estado dos objetos gráficos só deve ser manipulado através do *event dispatching thread*.
- ☐ c. *Multithreading* pode ser usado para desenvolver interfaces gráficas responsivas, capazes de efetuar processamento em *background* e ao mesmo tempo aceitar *input* do utilizador.
- ☐ d. Não pretendo responder
- ☐ e. O número máximo de *threads* numa aplicação Android é igual ao número de *cores* (núcleos) do processador.

Pergunta 11

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Relativamente ao mecanismo de *profiling* estudado nas aulas, selecione a afirmação correta.


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. Permite definir *breakpoints* e inspecionar o estado das variáveis do programa quando é alcançado um *breakpoint*.
- ☐ b. Permite guardar e inspecionar mensagens de *debugging*.
- ☐ c. Permite determinar que partes do código consomem mais tempo de execução.
- ☐ d. Não pretendo responder
- ☐ e. Permite detetar código duplicado.

Pergunta 12

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Indique a afirmação incorreta relativamente ao mecanismo de RMI do Java.

Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. O mecanismo de RMI permite desenvolver aplicações distribuídas em Java, compreendendo normalmente um programa cliente e um programa servidor, em que o primeiro usa serviços disponibilizados pelo segundo.
- ☐ b. O mecanismo de RMI recorre normalmente ao mecanismo de serialização para passar objetos entre programas.
- ☐ c. O mecanismo de RMI permite a um programa invocar métodos sobre objetos remotos (residentes noutro espaço de endereçamento) de forma semelhante à invocação de métodos sobre objetos locais.
- ☐ d. Não pretendo responder
- ☐ e. O mecanismo de RMI suporta comunicação assíncrona entre o programa cliente e o programa servidor por filas de mensagens. Isto é, se o cliente invocar um método do objeto remoto e o servidor estiver em baixo, o pedido é guardado numa fila de espera até o servidor reiniciar.

Pergunta 13

Não respondida

Pontuação 1,000

Destacar pergunta

Editar pergunta

Indique a afirmação incorreta relativamente ao mecanismo de reflexão do Java:

Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. O mecanismo de reflexão permite consultar em tempo de execução meta-informação sobre as classes, métodos, campos e anotações que estão definidos numa aplicação Java.
- ☐ b. Não pretendo responder
- ☐ c. O mecanismo de reflexão permite instanciar classes e invocar métodos que são conhecidos só em tempo de execução (por exemplo, através do nome em string).
- ☐ d. O mecanismo de reflexão permite adicionar métodos a uma classe existente em tempo de execução.
- ☐ e. O mecanismo de reflexão é usado pelo *test runner* do JUnit 4 para identificar e executar os métodos anotados com `@Test`.

Pergunta 14

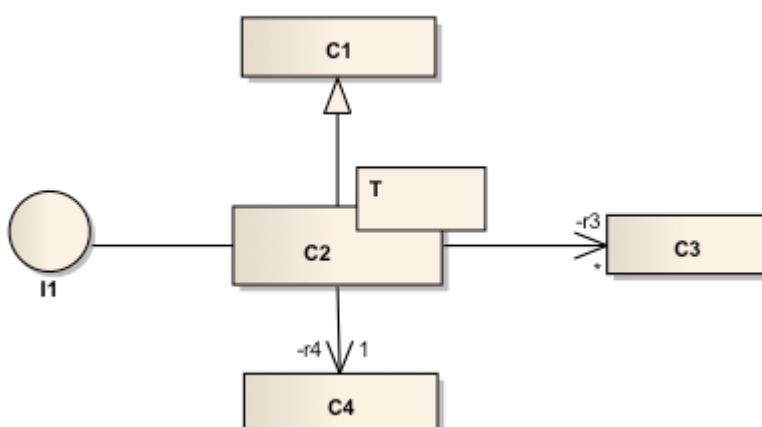
Não respondida

Pontuação 1,000

Destacar pergunta

Editar pergunta

Qual a tradução mais correta em Java da classe C2 do seguinte diagrama de classes UML?




Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. Não pretendo responder
- ☐ b. class C2<T> implements I1 extends C1 { private Set<C3> r3; private C4 r4; }
- ☐ c. class C2<T> implements I1 { private C1 c1; private Set<C3> r3; private C4 r4; }
- ☐ d. class C2<T> implements I1, C1 { private HashSet<C3> r3; private C4 r4; }
- ☐ e. class C2<T> extends I1, C1 { private HashSet<C3> r3; private C4 r4; }

Pergunta 15

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Que informação pode ser colocada numa transição entre estados num diagrama de estados UML?


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. ação à entrada (*entry*), evento (*trigger*) e ação à saída (*exit*)
- ☐ b. evento (*trigger*), condição (*guard*) e ação (*effect*)
- ☐ c. pré-condição (*pre-condition*), evento (*trigger*) e pós-condição (*post-condition*)
- ☐ d. evento (*trigger*), condição (*guard*) e atividade (*activity*)
- ☐ e. Não pretendo responder

Pergunta 16

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Que elementos principais podem fazer parte de diagramas de sequência UML?


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. Linhas de vida, mensagens e fragmentos combinados.
- ☐ b. Não pretendo responder
- ☐ c. Linhas de vida, transições e fragmentos combinados.
- ☐ d. Atores, mensagens e operadores de interação.
- ☐ e. Linhas de vida, transições e operadores de interação.

Pergunta 17

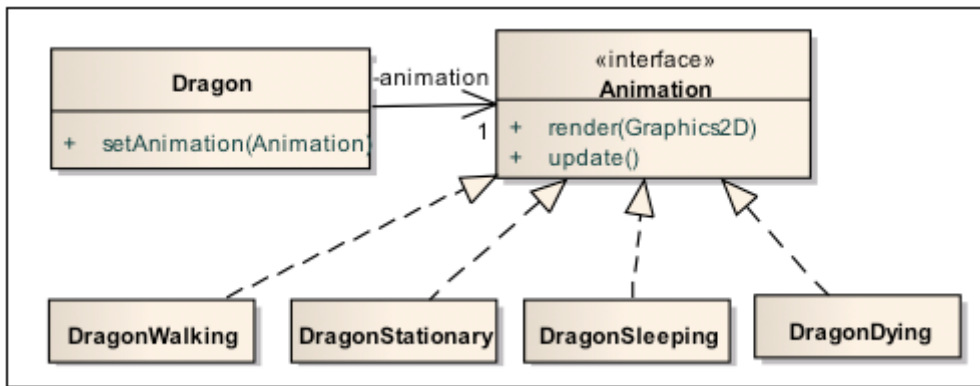
Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

O diagrama seguinte reflete que padrão de desenho?



Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. VISITOR
- ☐ b. STRATEGY
- ☐ c. STATE
- ☐ d. Não pretendo responder
- ☐ e. SINGLETON

Pergunta 18

Não respondida

Pontuação 1,000

Destacar pergunta

Editar pergunta

Que padrão de desenho está a ser aplicado no seguinte código?

```
public abstract class C {
    public abstract void f();
    public abstract void g();
    public void h() {f(); g();}
}
```

Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. COMPOSITE
- ☐ b. TEMPLATE METHOD
- ☐ c. VISITOR
- ☐ d. STRATEGY
- ☐ e. Não pretendo responder

Pergunta 19

Não respondida

Pontuação 1,000

Destacar pergunta

Editar pergunta

Que *code smell* não está presente no seguinte extrato de código?

```

public class Game {
    ...
    public boolean moveHero(Direction move){
        if(move == Direction.UP){ // move up
            int newPosX = hero.getX();
            int newPosY = hero.getY() - 1;
            hero.setCoord(newPosX, newPosY);
            return true;
        }
        else if(move == Direction.LEFT) { // move left
            int newPosX = hero.getX() - 1;
            int newPosY = hero.getY();
            hero.setCoord(newPosX, newPosY);
            return true;
        }
    }
}

```


Selecione uma opção de resposta:


- ☐ a. Não pretendo responder
- ☐ b. *Feature Envy*
- ☐ c. *Temporary Field*
- ☐ d. *Duplicated Code*
- ☐ e. *Comments*

Pergunta 20

Não respondida

Pontuação 1,000

 Destacar pergunta

 Editar pergunta

Que *refactoring* pode ser aplicado para melhorar o seguinte código?

```

public class Game {
    ...
    public boolean equalPositions(Position p1,
                                Position p2){
        return p1.getY() == p2.getY()
            && p1.getX() == p2.getX();
    }
    ...
}

```

Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. *Move Method* (para classe **Position**)
- ☐ b. *Pull Up Method* (para classe **Position**)
- ☐ c. Não pretendo responder
- ☐ d. *Extract Method*

☐ e. Introduce Null Object

Seguinte

ADMINISTRAÇÃO DO TESTE

- Editar configurações
- Revogações por grupo
- Revogações por utilizador

⚙ Gerir perguntas do teste

🔍 Pré-visualização

Resultados

- Permissões
- Verificar permissões
- Filtros
- Registos de atividade
- Cópia de segurança
- Restaurar

Base de dados de perguntas

ADMINISTRAÇÃO DA PÁGINA/UNIDADE

ASSUMIR O CARGO DE...

O MEU PERFIL

NAVEGAÇÃO NO TESTE



Nuno Honório Rodrigues Flores

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20


Terminar resolução...

Tempo restante **0:31:46**

Iniciar nova previsualização

© 2017 U.Porto - Tecnologias Educativas

Nome de utilizador: Nuno Honório Rodrigues Flores (Sair)

 Documentação Moodle para esta página

Gestão e manutenção da plataforma Moodle U.PORTO da responsabilidade da unidade de Tecnologias Educativas. Mais informações:
apoio.elearning@uporto.pt | +351 22 040 81 91 | <http://elearning.up.pt>



Based on an original theme created by Shaun Daubney | moodle.org