Perguntas e Respostas de OO

Aluno: Lucas Lopes do Couto

Questão 1: Quais desse podem pertencer a uma Classe?

1. Atributos, valores, ações e outras classes.
2. Atributos, rotinas, ações e outras classes.
3. Valores, ações, outras classes e rotinas.
4. Atributos, métodos, ações e outras classes.

Resposta: A

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 2

Questão 2: Aplicando as convenções (boas práticas) de se declarar uma classe em Java, qual das opções seria a correta?

1. BolocomCobertura
2. bolo\_com\_cobertura
3. BoloComCobertura
4. boloComCobertura

Resposta: C

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 3

Questão 3: O que é o camel case na programação?

1. Uma biblioteca Java.
2. Uma linguagem de programação
3. Uma palavra reservada em Java.
4. Uma prática de escrita.

Resposta: D

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 3

Questão 4: De que forma não se deve declarar um objeto levando em consideração as boas práticas?

1. estojo
2. EstojoEscolar
3. estojoEscolar
4. estojoEscolarFundamental

Resposta: B

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 3

Questão 5: Em que tipo de aplicação o Paradigma de Programação Procedimental é melhor na relação de Custo x Benefício para o projeto que o Paradigma de Programação Orientado a Objetos?

1. Um sistema de gerenciamento de uma loja.
2. Um programa de gerenciamento de um estoque.
3. Um programa pequeno com necessidade de escalabilidade.
4. Um programa para receber um valor, realizar uma operação matemática e retornar o valor final.

Reposta: D

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 1

Questão 6: Um objeto em OO é a representação computacional de:

1. Um elemento ou um processo de dados.
2. Um processo ou uma estrutura de dados.
3. Um elemento ou um processo de mundo real.
4. Um elemento ou uma estrutura de mundo real.

Reposta: C

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 2

Questão 7: Uma característica de OO é chamada de:

1. Dado.
2. Relação.
3. Atributo.
4. Qualidade.

Resposta: C

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 2

Questão 8: Mapeando os Objetos, que palavra define no objeto do mundo real os métodos no objeto computacional?

1. Atributos.
2. Comportamento.
3. Características.
4. Definição.

Resposta: B

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 2

Questão 9: Um objeto dentro de uma classe é chamado de:

1. String.
2. Método.
3. Dado.
4. Instância.

Resposta: D

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 2

Questão 10: Com um objeto chamado “bolo” e um método chamado “comer” que espera um parâmetro. Como executamos esse método?

1. Bolo.Comer(x)
2. bolo.Comer()
3. bolo.comer()
4. bolo.comer(x)

Resposta: D

Fonte: Vídeo Introdução a OO – Parte 3