Nome: Marcos Marton Magalhães

CPF: 065.952.401-57

Curso: Engenharia da Computação

Semestre: 10° Semestre

GABARITO ATIVIDADE 1

Questão 01

Alternativa E.

Justificativa - A linguagem de programação C++ é uma linguagem que suporta tanto programação orientada a objetos quanto programação estruturada.

Questão 02

Alternativa B.

Justificativa - O polimorfismo é um conceito fundamental na programação orientada a objetos que permite o manuseio uniforme de objetos de diferentes classes por meio de uma interface comum. Isso significa que uma mesma operação pode ser realizada de forma diferente em diferentes classes, permitindo que um objeto realize diferentes operações dependendo do contexto em que é utilizado.

Questão 03

Alternativa D.

Justificativa - O encapsulamento é um dos princípios fundamentais da programação orientada a objetos que envolve esconder os detalhes internos de um objeto e fornecer uma interface controlada através da qual os estados do objeto podem ser acessados e alterados.

Questão 04

Alternativa A.

Justificativa - No paradigma de programação orientada a objetos, a herança é o mecanismo pelo qual uma classe pode herdar atributos e métodos de outra classe, permitindo a reutilização de código e a criação de uma hierarquia de classes.

Questão 05

Alternativa C.

Justificativa - O encapsulamento é um conceito da Programação Orientada a Objetos que envolve esconder os detalhes internos de um objeto e fornecer uma interface controlada para interagir com ele. Isso garante que apenas as interfaces necessárias estejam visíveis e que os atributos internos não sejam diretamente acessíveis.

Questão 06

Alternativa D.

Justificativa - A afirmação está descrevendo principalmente o conceito de herança, onde uma classe (subclasse ou classe derivada) pode herdar atributos e comportamentos (métodos) de outra classe (superclasse ou classe base).

Questão 07

Alternativa C.

Justificativa - II) Uma classe define o formato geral (estrutura) dos objetos que serão criados a partir dela.

IV) A programação orientada a objetos permite que classes projetadas adequadamente sejam reutilizáveis em vários projetos, desde que sejam projetadas de forma modular e coesa.

Questão 08

Alternativa C.

Justificativa - II) Os paradigmas mencionados (programação imperativa, funcional, embasada em lógica e orientada a objetos) são de fato paradigmas de programação reconhecidos.

IV) A programação estruturada é de fato uma filosofia de projeto que busca restringir as construções lógicas utilizadas, visando a uma maior legibilidade e controle nos algoritmos.

Questão 09

Alternativa C.

Justificativa - "Nos conceitos de orientação a objetos, classe é uma estrutura composta por atributos que descrevem suas propriedades e também por operações que moldam seu comportamento. Objetos são instâncias dessa estrutura e só existem em tempo de execução."

Questão 10

Alternativa B.

Justificativa - I) Objetos são instâncias concretas criadas a partir de uma classe.

III) Mensagens são a forma como objetos interagem, geralmente resultando na execução de métodos.

VI) Herança é uma relação entre classes, onde uma classe pode herdar atributos e métodos de outra classe.