PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

EXERCÍCIOS 03

Responda com suas próprias palavras:

* O que são construtores e destrutores?

Construtuores é a construção do objeto, ou seja a sua instanciação/inicialização.

Destrutores é a desconstrução dos objetos obsoletos(antigos e/ou não utilizados).

* Qual a utilidade da sobrecarga?

É poder utilizar o mesmo método de maneiras e com parâmetros diferentes.

* O que é um objeto?

É o conjunto de atributos e métodos.

* Qual a relação entre classe e objeto?

A classe é a forma abstrata do objeto ou conceito, ou seja, uma visão geral.

Já o objeto é o conjunto de atributos e métodos que essa classe poderá ter.

* Qual a diferença entre membros estáticos e de instância?

Os métodos estáticos pertencem à classe, podendo ser referenciado sem instanciar (inicializar) o objeto e a instância é a chamada do objeto, a inicilaização do objeto dentro da classe.