

1: Sobrescrita é a redefinição de um método já existente na superclasse, diferente da sobrecarga na sobrescrita a assinatura do método continua a mesma, mantendo assim o mesmo nome, a mesma quantidade e o mesmo tipo de parâmetros utilizado no método sobrescrito(superclasse).

2: Sobrecarga de método é a possibilidade de ter dois ou mais métodos com o mesmo nome, porém com assinaturas diferentes, exemplo:

```
public double soma(double x, double y){  
    return x+y;  
}  
public double soma(double x, int y){ //Mudou a assinatura do método já existente  
    return x+y;  
}.
```

3: (VisualStudioCode).

4: *A = public void methodTwo (int i){ }.*

B = public static void methodOne (int i){ } esconde o metodo public void methodOne(int i){ } da ClassA.

C = public void methodThree (int i){ } pois tenta sobrescrever um método estático herdado da ClassA, e public static void methodFour (int i){ }, pois novamente tenta sobrescrever um método estático já presente na ClassA.

5: *A = public void m1(){ } //class B*

```
B = public void m1( int h ){ } // class A  
public A( int x ){ } // class A  
public void m1( double x, double y ){ } // class B  
public void m3( int h ){ } // class B
```

C = O método que será executado é o public void m3(int h){ } presente na class B pois na chamada do método é passado o numeral “10” (b.m3(10)) como argumento. O método public void m3(){ } da class A não recebe parâmetro em sua assinatura sendo assim sobrecarregado pelo método presente na class B.

D = Se um objeto instanciado na class A tentar chamar o método a.m3(10) vai obter um erro de sintaxe pois o método m3 presente na class A é um construtor, o qual não recebe parâmetro. A forma correta de chamar esse método é instanciando um objeto da class B pois o método presente na mesma pode receber o numeral “10” como argumento.

6: e, f

7: 2 2 1

8: (VisualStudioCode)

9: O método de sobreposição pode ser chamado uma única vez imprimindo os dados do objeto em questão.

Enquanto se usarmos um método para cada classe podemos imprimir eles separados, ou seja um objeto Aluno pode chamar o método `imprimePessoa` para imprimir apenas os dados de pessoa.