2. Digite a sua matrícula: *		
Insira sua resposta		
3. Permite criar uma linha de execução dentro de um programa Java, permitindo que um software possa fazer várias coisas ao mesmo tempo. (1 Ponto)		
C Exceções.		
Threads		
Encapulamento		
○ Coleções		
○ Interfaces		
4. Na API Collections, essa classe é utilizada para criar listas encadeadas, podendo ser usada também implementar pilhas e filas.		
A classe que melhor se encaixa na definição acima é: (1 Ponto)		
Linked List		
Object		
Vector		
○ Tree		
○ Stack		

5.	Representa um gerenciador de layout usado com a API Swing do Java, usada para criar interface gráfica para softwares. Com ele podemos dividir a área de uma janela em linhas e colunas. (1 Ponto)
	○ NewLayout
	○ BorderLayout
	GridLayout
	○ FlowLayout
	SuperLayout
6.	. Na linguagem de programação Java, o relacionamento de herança é definido pela palavra-chave (1 Ponto)
	static.
	new.
	O public.
	this.
	extends.
7.	. Marque a alternativa CORRETA: (1 Ponto)
	Um método sobrecarregado não pode lançar exceções checadas;
	 Um construtor serve para inicializar um objeto;
	Só existem exceções não checadas na linguagem Java;
	Não é possível para o programador criar suas próprias classes para tratamento de exceções na linguagem Java;

	Só existem 5 classes para tratamento de exceções na linguagem Java;
8	. O que é uma classe abstrata? (1 Ponto)
	Uma classe que não pode ter descendentes.
	Uma classe que não pode ser instanciada.
	Uma classe utilizada para reduzir a redundância na representação dos dados no sistema.
	Uma classe utilizada apenas para modelar objetos "abstratos" (que existem apenas conceitualmente, não possuindo existência física no universo modelado pelo sistema.
	Uma classe que possui apenas métodos que não possuem implementação (corpo).
9.	 . Tipo de erro causado por operação errada por parte do usuário ou por falhas no ambiente de execução. Um exemplo de falha causada por esse tipo de erro é a queda da conexão da internet no meio da transferência de um arquivo. (1 Ponto) © Erro de ambiente. © Erro de programação. © Erro de sistema. © Erro de arquitetura.
	C Erro de modelagem.

10. Analise o código do programa a seguir. Quantas vezes a frase "Programar é muito legal!" irá aparecer na tela?

- 5 vezes.
- nenhuma vez.
- 3 vezes.
- () 12 vezes.
- 9 vezes.

11. Dado o programa a seguir, o que será impresso na tela quando o mesmo for executado pelo usuário?

```
public class Questao {
    public static void main(String[] args) {
    int p = 0;
    int t = 7;

    for (int i = 2;i<=t+4;i=i+2) {
        p = p + i;
    }
    System.out.println("resposta = " +p);
    }
}
(1 Ponto)
    resposta = 10.
    resposta = 15.
    resposta = 25.</pre>
```

resposta = 20.

12. Dado o programa a seguir, analise seu código e marque a alternativa que contém o que será impresso quando o mesmo for executado.

Enviar

Este conteúdo foi criado pelo proprietário do formulário. Os dados que você enviar serão enviados ao proprietário do formulário. A Microsoft não é responsável pela privacidade ou práticas de segurança de seus clientes, incluindo aqueles do proprietário deste formulário. Nunca forneça sua senha.

Da plataforma Microsoft Forms | Política de privacidade | Condições de uso