



Quem se prepara, não para.

Programação Orienta a Objetos

3º período

Professora: Michelle Hanne

Sumário

- ✓ Exercícios Revisão

1- Considerando a Linguagem Java, qual assertiva **É VERDADEIRA**?

- a) Uma classe sempre tem um construtor, ainda que não seja explicitamente definido.
- b) Em uma classe, um atributo declarado como público gera um erro de compilação.
- c) `int` é o nome de uma classe disponível no pacote `java.lang`.
- d) O nome de um atributo deve conter apenas letras e dígitos.
- e) Um membro (atributo ou método) de uma classe deve ser declarado como público, privado ou protegido.

2- Qual será a saída do programa abaixo?

```
class Test {  
    String str = "a";  
  
    void A() {  
        try {  
            str += "b";  
            B();  
        }  
        catch (Exception e) {  
            str += "c";  
        }  
    }  
  
    void B() throws Exception {  
        try {  
            str += "d";  
            C();  
        }  
        catch (Exception e) {  
            throw new Exception();  
        }  
        finally {  
            str += "e";  
        }  
        str += "f";  
    }  
}
```

```
void C() throws Exception {  
    throw new Exception();  
}  
  
void display() {  
    System.out.println(str);  
}  
  
public static void main(String[] args) {  
    Test object = new Test();  
    object.A();  
    object.display();  
}
```

- a) abdef
- b) abdefc
- c) abdec
- d) Ocorrerá um Erro de Runtime e nenhuma mensagem será exibida.
- e) Ocorrerá um Erro Customizado e nenhuma mensagem será exibida.

3- Com relação aos conceitos de programação orientada a objetos, um objeto é:

- a) usado para instanciar classes ou outros objetos.
- b) uma variável de um tipo primitivo ou uma referência.
- c) uma referência para uma classe ou para outros objetos.
- d) uma instância de uma classe.
- e) um projeto (molde) para criar representações concretas de uma abstração.

3- Com relação aos conceitos de programação orientada a objetos, um objeto é:

- a) usado para instanciar classes ou outros objetos.
- b) uma variável de um tipo primitivo ou uma referência.
- c) uma referência para uma classe ou para outros objetos.
- d) uma instância de uma classe.
- e) um projeto (molde) para criar representações concretas de uma abstração.

4-Considere o seguinte trecho de código:

```
public class MyClass {  
  
    public MyClass() {  
        /*código*/  
    }  
  
    // mais código...  
}
```

Qual a assertiva VÁLIDA para instanciar MyClass?

- a) `MyClass mc = MyClass();`
- b) `MyClass mc = new MyClass();`
- c) `MyClass mc = MyClass;`
- d) `MyClass mc = new MyClass;`
- e) O construtor de MyClass deve ser definido como
`public void MyClass() { /*código*/ }`

5-Na Programação Orientada a Objetos, que tipo de estrutura possui propriedades e métodos?

- a) Classe
- b) Herança
- c) Polimorfismo
- d) Sobrecarga
- e) Encapsulamento

6- Marque a alternativa INCORRETA em relação à definição de polimorfismo:

- a) Polimorfismo permite que um objeto implemente uma mesma operação de várias formas distintas.
- b) Há dois tipos de polimorfismo: sobrecarga e sobrescrita.
- c) Polimorfismo de sobrecarga consiste em reescrever um método de uma classe mudando seus argumentos de entrada e/ou de retorno preservando seu nome.
- d) Polimorfismo de sobrescrita consiste em reescrever um método de uma classe base numa classe mãe mudando sua implementação.
- e) Polimorfismo e encapsulamento são duas características que não coexistem.

7- Analise o código Java a seguir.

```
public class X {  
    static int XX(int n) {  
        if (n==1)  
            return 1;  
        else  
            return XX(n-3)+n;  
    }  
  
    public static void main(String args[]) {  
        System.out.println(XX(10));  
    }  
}
```

produz como resultado o número

- a) 7
- b) 11
- c) 15
- d) 17
- e) 22

8-Considere a classe Java abaixo:

```
public class Procura {  
    public static void main(String[] args) {  
        int k[] = {8, 44, 45, 70, 72, 95};  
        int n = k.length;  
        int x = 70;  
        System.out.print(busca    I    );  
    }  
  
    static int busca(int a, int b, int v[]) {  
        int e = -1, d = b;  
        while (e < d - 1) {  
            int t = (e + d) / 2;  
            if (    II    )  
                e = t;  
            else  
                d = t;  
        }  
        return d;  
    }  
}
```

Analise o código e responda:

Para que esta classe mostre a posição (índice) do vetor onde se encontra o valor 70 (índice 3), as lacunas I e II devem ser corretamente preenchidas por quais valores?

8-Considere a classe Java abaixo:

```
public class Procura{

    public static void main(String[] args) {
        int k[] = {8, 44, 45, 70, 72, 95};
        int n = k.length;
        int x = 70;
        System.out.print(busca (x,n, k));
    }

    static int busca(int a, int b, int v[]) {
        int e = -1, d = b;
        while (e < d - 1) {
            int t = (e + d) / 2;
            if (    v[t] <= a)
                e = t;
            else
                d = t;
        }
        return d;
    }
}
```

Gabarito:

- 1- A
- 2- C
- 3- D
- 4- B
- 5- A
- 6- E
- 7- E