

	UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA - CAMPUS I	
	CENTRO DE INFORMÁTICA	
	DISCIPLINA	MÉTODOS DE PROJETO DE SOFTWARE
	PERÍODO: P5/P6	T 16:00/18:00 – Q 16:00/18:00
	PROFESSOR	Raoni Kulesza SEMESTRE: 2018.1

Nivelamento POO

Questão 1– Auto-avaliação

- a) Explique com suas palavras uma vantagem da POO sobre a Programação Estruturada.
- b) O que é um objeto?
- c) O que é propriedade dinâmica e propriedade estática de um objeto? Dê exemplos concretos.
- d) O que é encapsulamento? Por que ele é importante na Programação Orientada a Objetos?
- e) Para que serve o estado de um objeto? E o comportamento de um objeto?
- f) De que forma implementamos o estado e o comportamento de um objeto? Dê exemplos usando código.
- g) O que é uma referência para um objeto?
- h) O que acontece quando atribuímos uma referência para um objeto a uma outra referência?
- i) O que é uma classe? Para que serve uma classe? Cite um exemplo em código Java.
- j) Explique com suas palavras o significado de uma variável de classe e uma variável de instancia. Sabemos que uma mesma classe pode possuir vários métodos (ou construtores) com o mesmo nome. Qual o nome dado a esta situação? Neste caso, como Java consegue distinguir um método (ou construtor) de outro? (use um exemplo para explicar melhor).
- k) Qual é a diferença entre this, super, this() e super() em Java?
- l) Quais são os três tipos de erros de execução que um programa Java pode gerar? Quais podemos tratar com exceções?
- m) Qual a diferença entre a classe Exception e Error em Java?
- n) Explique a utilização dos comandos try-catch, throw, throws e finally em Java.

Questão 2 – Selecione 2 (dois) pacotes vistos na disciplina anterior de Java ou outro projeto de software O.O que você conhece para escolher 3 (três) classes para descrever (nome da classe, o que a classe faz, construtores, principais métodos, atributos, relacionamento de herança com outras classes e que interfaces implementam a classe).