

Gabarito das Questões Teóricas

1. c) A programação estruturada se baseia em estruturas de controle, enquanto a POO se baseia em classes e objetos.
2. b) Sequência, decisão e repetição
3. b) Uma instância de uma classe
4. c) Ocultação de detalhes internos de uma classe e controle de acesso aos seus dados
5. b) Permitir que objetos de classes diferentes sejam tratados como objetos de uma classe comum
6. b) Métodos que acessam e modificam os atributos de uma classe
7. c) Facilitar a reutilização de código ao permitir que classes compartilhem atributos e métodos
8. b) As interfaces descrevem apenas o que uma classe deve fazer, não como deve fazer.
9. b) Criar uma função que recebe o lado do quadrado e retorna a área.
10. b) Em projetos grandes e complexos que exigem organização e reutilização de código.

