QUESTÕES TRABALHO DE POO

1. Um aluno chamado Roberto do curso de Ciência da Computação efetua matrícula nas disciplinas de Matemática, Banco de Dados e Programação. Quais são os objetos da sentença?
2. Aluno, curso, matrícula e disciplina.
3. Roberto, Ciência da Computação, Matemática, Banco de Dados e Programação.
4. Roberto, Ciência da Computação e disciplinas.
5. Computador, Roberto, Ciência da Computação, Matemática, Banco de Dados e Programação.

Resposta: Letra b.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Relacione os conceitos com seus respectivos nomes.
2. Características pertencentes a um objeto.
3. Procedimentos ou funções que realizam as ações do objeto.
4. Evita o acesso direto as propriedades do objeto.
5. Coleção de objetos com características similares.
6. Atributo, Método, Encapsulamento, Classe.
7. Métodos, Atributo, Classe, Encapsulamento.
8. Encapsulamento, Atributo, Classe, Método.
9. Encapsulamento, Classe, Método, Atributo.

Resposta: Letra a.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. São exemplos de modificadores de acesso exceto:
2. Protector.
3. Private.
4. Public.
5. Protected.

Resposta: Letra a.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. O que é INSTÂNCIA?
2. O ato de um grupo criar um novo objeto.
3. O ato de um objeto criar um novo objeto.
4. O ato de uma classe criar um novo objeto.
5. O ato de uma classe criar uma nova classe.

Resposta: Letra c.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Assinale a alternativa que representa a definição do conceito de herança existente na Programação Orientada a Objetos.
2. Somente atributos definidos em uma classe estão automaticamente definidos nas subclasses dessa classe.
3. Somente métodos definidos em uma classe estão automaticamente definidos nas subclasses dessa classe.
4. Atributos e métodos definidos em uma classe estão automaticamente definidos nas subclasses dessa classe.
5. Classes que estão no mesmo nível em uma hierarquia de classes herdam atributos e métodos umas das outras.

Resposta: Letra c.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Pode-se afirmar que:
2. Todas as classes devem definir um destrutor.
3. Todas as classes devem definir um construtor.
4. Um construtor só pode acessar as variáveis estáticas.
5. Um construtor pode acessar os atributos de instância não estáticas de uma classe.

Resposta: Letra d.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. A implementação do comportamento dos objetos é feita por:
2. Métodos.
3. Atributos.
4. Subclasses.
5. Expressões.

Resposta: Letra a.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. O que mantém oculto detalhes internos do funcionamento dos métodos de uma classe é denominada:
2. Encapsulamento.
3. Polimorfismo.
4. Abstração.
5. Herança.

Resposta: Letra a.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Quando se atribui um modificador de acesso privado à um atributo de uma, significa que:
2. O acesso à classe é privado.
3. O atributo é acessível a um programa que tenha referência a um objeto da classe.
4. A classe é abstrata.
5. O atributo é acessível somente aos métodos da sua respectiva classe.

Resposta Letra d.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Podem ser considerados na classe Professor os seguintes atributos, exceto:
2. Cpf.
3. Curso.
4. Universidade.
5. ModeloCarro.

Resposta: Letra d.