Questão pré - prova respondida:

1. Uma classe deve ter apenas um motivo para mudar, significando que uma classe deve ter apenas uma tarefa ou responsabilidade. Exemplo: Eu abro uma empresa e contrato os funcionários para cada um trabalhar em uma determinada área, o princípio da responsabilidade única diz que cada um tem uma responsabilidade específica e não deve interferir na responsabilidade dos outros funcionários.
2. Ele torna o projeto mais flexível, adicionando novas funcionalidades torna-se a tarefa mais fácil. Os códigos ficam mais simples de serem lidos, correndo o risco de diminuir os bugs. O resultado deste princípio é deixar o código cada vez mais limpo e organizado. É possível deixar o código cada vez mais parecido com o mundo real, praticando de maneira sólida a orientação a objetos. Exemplo: No projeto de um carro, de forma que ele possa facilmente ser modificado para criar essas diferentes versões sem a necessidade de alterar um design básico do carro. Isso significa que o design do carro é “fechado” para modificação direta, mas “aberto” para extensão através da adição de novos componentes ou características, com um novo motor, suspensão ajustada ou acessória específicos para cada versão. Essa abordagem permite que a empresa desenvolva e lance novas versões do carro sem ter que redesenhar completamente o veículo a partir do zero, economizando tempo e recursos.

3- É a capacidade de modular objetos do mundo real em software, representando apenas as características importantes para a solução de um problema específico. Exemplo: Na hora de descrever uma casa que eu quero vender a alguém eu n falo a cor das paredes e nem a quantidade de janelas, eu simplifico a resolução do problema descrevendo o tamanho, quantidade de quartos e banheiros, a localização. Isso é abstração.

4- int, string, float, double, char e boolean.

Int = 20;

String = “Ana Júlia”;

Float = 61.5f;

Double = 61.5;

Char = ‘A’;

Boolean = True;

5- Igual (==) ex: 10 == 10

Diferente de (!=) ex: 10 != 5

Maior que (>) ex: 10 > 3

Menor que (<) 7 < 10

Maior ou igual a (>=) 8 >= 8

Menor ou igual a (<=) 1>=6

6- E- se todas são verdadeiras a resposta é verdadeira, se uma for falsa todos serão falsas. Ex: (5 > 3) && (8 > 6);

OU- se uma for verdadeira e a outra falsa todas serão verdadeiras, se as duas são falsas terminará em falsa. Ex: (5 > 3) || (8 > 6);

Não- Inverte o valor da expressão booleana. Ex: !(5 < 3).