1- Os quatro pilares do paradigma de Orientação a Objetos são:

A) Sequenciamento, Procedimentos, Bibliotecas e Herança.

B) Herança, Polimorfismo, Classes e Objetos.

C) Classes, Atributos, Métodos e Abstração.

D) Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo.

2- Controlar a complexidade pela ênfase em características essenciais e pela supressão de detalhes em orientação a objetos é denominado(a):

A) Abstração  
B) Herança  
C) Analogia  
D) Visibilidade

### 3- Na orientação a objetos, o conceito que garante que nenhum acesso direto é concedido aos dados é atribuído por meio do(a):

### A) Polimorfismo B) Herança C) Agregação D) Abstração E) Encapsulamento

4- O trecho de código mostrado abaixo é um exemplo de encapsulamento.

|  |
| --- |
| public class Animal {  public String nome;  public String tipo;  public String cor;  public String getNome(){ return nome; }  public void setNome(String nome){ this.nome = nome; }  public String getTipo(){ return tipo; }  public void setTipo(String tipo){ this.tipo = tipo; }  public String getCor(){ return cor; }  public void setCor(String cor){ this.cor = cor; } } |

A) Verdadeiro

B) Falso

5- Na orientação a objetos, o encapsulamento tem por objetivo:

A) Proteger (Ocultar) atributos e métodos das classes para que acessos externos sejam restritos.

B) Restringir o acesso aos métodos da classe visando a impor maior segurança.

C) Definir atributos como públicos para que possam ser acessados diretamente por outras classes.

D) Proteger os atributos para que apenas os métodos da própria classe possam acessá-los diretamente.

E) Impedir o acesso aos atributos da classe por meio de herança de segurança.

6- Programação Orientada a Objetos é um paradigma para o desenvolvimento de software que se baseia na utilização de componentes individuais que colaboram para construir sistemas mais complexos em que a colaboração entre esses componentes é feita através do envio de mensagens. Esse modelo de programação utiliza os seguintes conceitos, EXCETO:

A) Sequência

B) Objetos

C) Herança

D) Classes

E) Abstração

7- O encapsulamento é um dos pilares da Programação Orientada a Objetos. Das seguintes afirmações abaixo, qual delas é um conceito de encapsulamento?

A) É uma técnica utilizada para restringir o acesso a variáveis(atributos), métodos ou até à própria classe.

B) É o processo de criar novas classes a partir de classes existentes.

C) É uma forma de armazenar dados e funções relacionados em uma única unidade.

D) Encapsulamento é uma forma de representar objetos complexos como uma única entidade.

8- O que é um objeto em programação orientada a objetos?

A) Um princípio que promove a reutilização de código por meio da herança.

B) Uma técnica que permite ocultar os detalhes internos de uma classe e expor apenas a interface necessária.

C) Um recurso que permite que um objeto seja representado por várias classes.

D) Uma instância de uma classe que possui atributos e comportamentos específicos.

E) Um conjunto de instruções que realiza uma tarefa específica em um programa.