

Iniciado em	sexta, 21 Out 2022, 08:33
Estado	Finalizada
Concluída em	sexta, 21 Out 2022, 08:50
Tempo empregado	16 minutos 41 segundos
Avaliar	5,00 de um máximo de 10,00(50%)

Questão 1

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Alguns conceitos básicos de classes e objetos apresentados em Barnes e Kölling (2009) são descritos no texto a seguir:

Os objetos são criados a partir de ✓ . A classe descreve o tipo do ✓ ; os objetos representam instâncias individuais da ✓ . Podemos nos comunicar com objetos invocando seus métodos. O cabeçalho de um método é chamado ✓ e fornece informações necessárias para invocar o método. O ✓ de um objeto é representado pelos valores armazenados em seus ✓ . Os ✓ permitem que cada objeto seja configurado adequadamente quando ele é criado. Os ✓ implementam o comportamento dos objetos.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Alguns conceitos básicos de classes e objetos apresentados em Barnes e Kölling (2009) são descritos no texto a seguir:

Os objetos são criados a partir de [classes] . A classe descreve o tipo do [objeto] ; os objetos representam instâncias individuais da [classe] . Podemos nos comunicar com objetos invocando seus métodos. O cabeçalho de um método é chamado [assinatura] e fornece informações necessárias para invocar o método. O [estado] de um objeto é representado pelos valores armazenados em seus [campos] . Os [construtores] permitem que cada objeto seja configurado adequadamente quando ele é criado. Os [métodos] implementam o comportamento dos objetos.

Questão 2

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Correlacione as técnicas aos seus significados:

1. Classe
2. Encapsulamento
3. Objeto
4. Modificadores

servem para deixar os componentes de uma classe disponíveis ou não para outras partes dentro da classe ou mesmo para outras classes.

Modificadores



você deve tornar suas variáveis (canal, volume, ligada, tamanho) privadas e criar métodos de acesso (get e set) públicos.

Encapsulamento



uma instância de uma classe, é uma variável do tipo de dados definida pela classe

Objeto



visa esconder os detalhes de implementação de uma classe (atributos/métodos) do mundo externo, simplificando sua utilização e integração ao sistema

Encapsulamento



é uma descrição que abstrai um conjunto de objetos com características similares

Classe



Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

servem para deixar os componentes de uma classe disponíveis ou não para outras partes dentro da classe ou mesmo para outras classes. → Modificadores,

você deve tornar suas variáveis (canal, volume, ligada, tamanho) privadas e criar métodos de acesso (get e set) públicos. → Encapsulamento,

uma instância de uma classe, é uma variável do tipo de dados definida pela classe → Objeto,

visa esconder os detalhes de implementação de uma classe (atributos/métodos) do mundo externo, simplificando sua utilização e integração ao sistema → Encapsulamento,

é uma descrição que abstrai um conjunto de objetos com características similares → Classe.

Questão 3

Incorreto

Atingiu 0,00 de 1,00

De acordo com a teoria sobre Encapsulamento, identifique qual das afirmações abaixo está **incorreta**.

- ☐ a. Através dos métodos podemos atingir uma das principais características da orientação a objetos. O encapsulamento, que é a capacidade de esconder do mundo exterior as estruturas internas de uma classe
- ☐ b. O encapsulamento define que os atributos só são acessados através de métodos.
- ☐ c. É a forma de habilitar o acesso aos métodos e propriedades de uma classe.
- ☒ d. É necessário definir o controle de acesso aos métodos e propriedades de uma classe, de forma que não se interfira no seu funcionamento ✗
- ☐ e. Protege os dados de um objeto contra uma modificação imprópria.

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é:

É a forma de habilitar o acesso aos métodos e propriedades de uma classe.

Questão 4

Incorreto

Atingiu 0,00 de 1,00

Analise o seguinte programa desenvolvido na linguagem Java.

```
public class testeLogica {  
    public static void main(String[] args) {  
        boolean A=true, B=false;  
        boolean R1, R2, R3, R4;  
        R1 = (A || B && A || !B);  
        R2 = (!(A || !B) && (A || B));  
        R3 = (A && B) && (!A || !B);  
        R4 = (!A || B || A || !B);  
        System.out.print(R1);  
        System.out.print(R2);  
        System.out.print(R3);  
        System.out.print(R4);  
    }  
}
```

Qual é a sequência CORRETA que será exibida pelo System.out.print ? (de cima para baixo)

- ☐ a. true, false, false, true
- ☐ b. true, false, true, false
- ☒ c. false, false, false, true ✖
- ☐ d. false, true, true, true
- ☐ e. false, true, false, true

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é:

true, false, false, true

Questão 5

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

De acordo com a descrição de um conjunto de entidades (reais ou abstratas) de um mesmo tipo e com as mesmas características e comportamentos. É uma definição de:

- ☐ a. Método
- ☐ b. Objeto
- ☐ c. String
- ☒ d. Classe ✔
- ☐ e. Conjunto

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Classe

Questão 6

Incorreto

Atingiu 0,00 de 1,00

A linguagem de programação Java é uma linguagem orientada a objetos e como tal, possui características como: herança (habilidade de especificar que um programa é igual a outro, determinando somente as suas diferenças.), polimorfismo (habilidade de uma mesma palavra ou símbolo ter significado diferente em contextos distintos.) e encapsulamento (divisão de um programa em componentes distintos com interação limitada.). Neste contexto, marque a afirmativa correta:

- ☐ a. Suponha que uma determinada classe tenha a seguinte declaração: "private class Gato interface Animal {". Esta declaração é um exemplo de uso de herança em Java.
- ☐ b. Suponha que uma determinada classe tenha a seguinte declaração: "public class Gato extends Animal {". Esta declaração é um exemplo de uso de herança em Java.
- ☐ c. Suponha que uma determinada classe tenha a seguinte declaração: "public class Gato implements Runnable {". Esta declaração é um exemplo de uso de polimorfismo em Java.
- ☒ d. Suponha que uma determinada classe tenha a seguinte declaração: "private class Gato interface Animal {". Esta declaração é um exemplo de uso de encapsulamento em Java. ✖
- ☐ e. Suponha que uma determinada classe tenha a seguinte declaração: "public class Gato extends Animal {". Esta declaração é um exemplo de uso de polimorfismo em Java.

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é:

Suponha que uma determinada classe tenha a seguinte declaração: "public class Gato extends Animal {". Esta declaração é um exemplo de uso de herança em Java.

Questão 7

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

No conceito de Encapsulamento do paradigma orientado a objetos, uma classe encapsula (envolve, protege) atributos e métodos, ocultando os detalhes da implementação dos objetos. Ele determina que a implementação de um objeto somente deve ser acessada através de uma interface visível e bem definida.

Indique a resposta correta dos modificadores de visibilidade usados no encapsulamento na linguagem Java :

- ☐ a. private, protected e final.
- ☐ b. public, private e package.
- ☐ c. final, package e abstract.
- ☒ d. public, private e protected. ✔
- ☐ e. public, protected e package.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

public, private e protected.

Questão 8

Incorreto

Atingiu 0,00 de 1,00

De acordo com este conceito: encapsulamento trata-se de um mecanismo que possibilita restringir o acesso a variáveis e métodos da classe (ou até à própria classe). Analise as afirmativas abaixo:

1. Mecanismo utilizado com o objetivo de esconder detalhes de implementação das classes;
2. Permite um maior domínio da complexidade do projeto, pois uma classe deve ofertar apenas o que ela pode fazer e não necessariamente como ela faz;
3. Uma classe deve impedir o acesso direto aos seus atributos e métodos internos e disponibilizar métodos públicos;

Marque a alternativa correta:

- ☐ a. I e III são falsas;
- ☐ b. Os afirmativas I, II e III são verdadeiras;
- ☒ c. Apenas I e III são verdadeiras; ❌
- ☐ d. Apenas I e II são verdadeiras;
- ☐ e. Apenas I é falsa;

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é:

Os afirmativas I, II e III são verdadeiras;

Questão 9

Incorreto

Atingiu 0,00 de 1,00

Ano: 2017 Banca: CONSULPLAN Órgão: TRF - 2ª REGIÃO Prova: Analista Judiciário - Informática Desenvolvimento

Na orientação a objetos o encapsulamento é um mecanicismo utilizado para restringir o acesso ao comportamento interno de um objeto. O objeto requisitante envia uma mensagem e não precisa conhecer a forma pela qual a operação requisitada é realizada, tudo o que importa ao objeto remetente é a realização da operação. Na linguagem Java, os modificadores de acesso que aplicam o princípio de encapsulamento, definindo a visibilidade de um atributo ou método dentro de uma classe, definem que:

- I. Apenas membros da classe possuem acesso.
 - II. Apenas membros da classe e subclasse possuem acesso.
 - III. Todos possuem acesso.
 - IV. Somente classe do mesmo pacote possuem acesso.
- A respeito das definições anteriores assinale a alternativa correta.

- ☐ a. I. Protected II. Private III. Default IV. Public.
- ☐ b. I. Protected II. Private III. Public IV. Default.
- ☐ c. I. Private II. Default III. Public IV. Protected.
- ☒ d. I. Default. II. Private III. Public IV. Protected ✖
- ☐ e. I. Private II. Protected III. Public IV. Default.

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é:

I. Private II. Protected III. Public IV. Default.

Questão 10

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Na programação orientada a objetos, é por meio dos objetos que se modela o software em termos reais.

Escolha uma opção:

- ☒ Verdadeiro ✔
- ☐ Falso

A resposta correta é 'Verdadeiro'.