

Exercícios – Linguagem de Programação 1

Questão 1:

Classe - Define um conjunto de objetos que possuem atributos e métodos.

Objeto - É realmente, o "Objeto". Possui as características antes dadas na classe, possuindo valores para os estados dados e chamadas para os comportamentos(métodos), dados.

Questão 2:

Um construtor é uma função de uma classe que pode ser executado sempre que foi criado um objeto pertencente à esta classe. Ele pode ser utilizado para alterar os valores dos atributos da classe.

Questão 3:

Esta palavra é utilizada quando deseja-se alocar uma variável de certo tipo mas você não necessariamente deseja inicializar cada elemento com o construtor padrão. Será alocado um espaço não inicializado de memória e então posicionar o objeto em um buffer já alocado.

Questão 4:

O encapsulamento torna o programa mais seguro, não permitindo que o usuário possua acesso a determinados dados os quais não deveria ter. Como por exemplo as seções: "public" e "private" nas quais dados podem estar públicos ou não disponíveis para o usuário.

Restante das questões estão em anexo.

Aluno: Bruno Henrique Araújo da Costa
Matrícula: 20170017750

