**Nome: Daniel Dias**

**(1) Na programação orientada a objetos, há um mecanismo que permite definir modificadores de acesso. Quando se define um atributo de uma classe com o modificador de acesso privado, significa que**

*A) o acesso à classe é privado.*

*B) o atributo é acessível a um programa que tenha uma referência a um objeto da classe.*

*C) a classe é abstrata.*

*D) o atributo é acessível somente aos métodos da classe.*

**(2) Em um programa orientado a objetos, verifica-se que a classe X estende a classe Y. Ou seja, pode-se afirmar, pelos preceitos da POO (Programação Orientada a Objetos), que**

*A) a classe X é superclasse de Y*

*B) a classe X é uma interface de Y*

*C) a classe Y é derivada de X*

*D) a classe Y é subclasse de X*

*E) a classe X é derivada de Y*

**(3) Em Orientação a Objetos, para que uma subclasse de uma classe possa ter seu próprio comportamento, e mesmo assim compartilhar algumas das funcionalidades da classe pai, deve-se implementar:**

*A) generalização*

*B) agregação*

*C) abstração*

*D) composição*

*E) polimorfismo*

**(4) Na programação orientada a objetos, o relacionamento do tipo herança entre classes traz alguns benefícios dos quais se destacam:**

*A) A superclasse melhora seu desempenho na execução de operações.*

*B) Reuso de programa ou partes do modelo, definição consistente de definição de interfaces e traz suporte ao desenvolvimento incremental.*

*C) A subclasse recebe todos os objetos da classe pai.*

*D) A superclasse recebe da subclasse um conjunto de operações já implementadas.*

**(5) O encapsulamento, característica da programação orientada a objetos, é uma técnica utilizada para ocultar os detalhes da implementação de um objeto.**

*C) Certo*

*E) Errado*