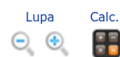




Teste de Conhecimento

avalie sua aprendizagem

PROGRAMAÇÃO I
CCT0827_A3_202101110137_V1



Aluno: **DOUGLAS MATOS DA SILVA**
Disc.: **PROGRAMAÇÃO I**

Matr.: **202101110137**
2022.1 EAD (GT) / EX

Prezado (a) Aluno(a),

Você fará agora seu **TESTE DE CONHECIMENTO!** Lembre-se que este exercício é opcional, mas não valerá ponto para sua avaliação. O mesmo será composto de questões de múltipla escolha.

Após responde cada questão, você terá acesso ao gabarito comentado e/ou à explicação da mesma. Aproveite para se familiarizar com este modelo de questões que será usado na sua AV e AVS.

1. Quando definimos um objeto num programa orientado a objetos, implementamos todo o comportamento desse objeto em um(a) ou mais _____

- ☐ Interfaces
- ☐ Propriedades
- ✓ ☒ Métodos
- ☐ Sintaxes
- ☐ Atributos

2. Um objeto pode ser definido como:

- ☐ b) Um método que executa ações
- ☐ a) Tipo inteiro
- ✓ ☒ c) Uma instância de uma classe
- ☐ d) Uma classe abstrata
- ☐ e) nenhuma das alternativas anteriores

3. Veja as palavras abaixo:

Mesa, mover, limpar, número de pés, comprimento.

Julgue as afirmativas:

I-No mundo OO, mesa seria uma classe
II-No mundo OO, limpar e número de pés seriam considerados métodos da classe
III-No mundo OO, limpar, mover seriam considerados métodos da classe
IV-No mundo OO, comprimento, número de pés seriam considerados métodos da classe
V-No mundo OO, comprimento, número de pés seriam considerados atributos da classe

Estão corretas somente:

- ☐ Nenhuma afirmação está correta
- ✓ ☒ I, III, V
- ☐ I, II, V
- ☐ III, V
- ☐ I

4. No contexto da Programação Orientada a Objetos, o termo método é:

- ✓ ☒ o elemento que define as habilidades do objeto.
- ☐ uma chamada a um objeto para invocar uma classe.
- ☐ uma instância de uma classe funcional.
- ☐ um objeto capaz de armazenar estados através de seus atributos.
- ☐ o mecanismo pelo qual um objeto utiliza os recursos de outro.

5. Quando criamos um objeto a partir de uma classe dizemos que temos um(a) _____ da classe.

- ☐ Atributo
- ✓ ☒ Instância
- ☐ Identificação
- ☐ Classificação
- ☐ Método

6. Julgue as afirmativas a seguir:

I-um objeto possui valores associados aos atributos da classe à qual ele pertence.

II-Na programação OO, a ideia é que cada objeto seja responsável por seus dados (valores dos atributos) e seja capaz de executar os seus próprios métodos (comportamentos).

III-O estado de uma instância é definido pelos valores que atribuímos aos seus atributos.

Estão corretas somente:

- ✔ ☒ Todas
- ☐ I e II
- ☐ III
- ☐ II e III
- ☐ II

7. Em JAVA, o modificador utilizado para definir um método de classe é o:

- ✔ ☒ static.
- ☐ instanceof.
- ☐ implements.
- ☐ unique.
- ☐ belongs.

8. As classes contêm.

- ☐ SubClasses que determinam o estado do objeto e métodos que são utilizados para manipular os atributos
- ☐ Métodos que determinam o estado do objeto e atributos que são utilizados para manipular as informações
- ✔ ☒ Atributos que determinam o estado do objeto e métodos que são utilizados para manipular os atributos
- ☐ Atributos que determinam o estado de um mapeamento objeto relacional e métodos que são utilizados para manipular os atributos
- ☐ Classes abstratas que determinam o estado das interfaces e métodos que são utilizados para manipular os atributos

Col@bore

Sugira! Sinalize! Construa!
Antes de finalizar, clique aqui para dar a sua opinião sobre as questões deste exercício.

☐ Não Respondida

☐ Não Gravada

☒ Gravada

Exercício iniciado em 09/04/2022 12:32:06.