

Avaliação Programação Orientada a Objetos

[gustavobarretto@gmail.com](#) [Alternar conta](#)



Rascunho salvo.

Perguntas

9-Assinale a alternativa que representa um dos modos de implementação do método state:

- ☒ Devemos ter uma classe que representa cada estado e, claro, TODOS devem ter a capacidade de responder aos mesmos métodos
- ☐ Utilizaremos o conceito de polimorfismo
- ☐ O padrão state não pode ser implementado junto em Java
- ☐ Todas as alternativas estão erradas

Limpar seleção

2 - Assinale a opção que representa melhor a limitação de utilizar o padrão Composite

- ☐ O padrão só pode ser usado quando a estrutura da aplicação foi construída sobre o modelo de polimorfismo
- ☐ O padrão só pode ser usado quando utilizamos métodos em nossa aplicação
- ☒ O padrão só pode ser utilizado quando o modelo central da aplicação pode ser representado como uma árvore



Limpar seleção

12 - Assinale a opção que caracteriza a variação Abstract Factory:

- ☒ O Abstract Factory é um padrão que fornece uma interface para criar famílias de objetos dependentes ou relacionados sem especificar suas classes concretas.
- ☐ O Abstract Factory é um padrão que cria uma classe para criar famílias de objetos dependentes ou relacionados sem especificar suas classes concretas.
- ☐ O Abstract Factory é um padrão que fornece uma interface para criar famílias de objetos dependentes ou relacionados sem especificar suas classes abstratas.

Limpar seleção

4 - Permite o tratamento uniforme de objetos individuais:

- ☐ Composite
- ☐ Singleton
- ☒ State

Limpar seleção

14 - _____ define uma interface para criar um objeto, mas permite que as subclasses decidam qual classe instanciar.

- ☐ Object adapter
- ☐ Facade.
- ☐ Iterator.
- ☒ Factory method.

Limpar seleção



7-"Um reprodutor de música pode ter diferentes estados: parado, reproduzindo ou pausado. Quando o botão play é pressionado, coisas diferentes podem acontecer. Se começarmos com o player parado, uma música será ouvida. Por outro lado, se estamos ouvindo uma música, ela para."O cenário anterior, só é possível graças a um dos padrões de projeto, o:

- ☐ Object
- ☐ Staty
- ☒ State
- ☐ Composite

Limpar seleção

18 - Os padrões servem para auxiliar no desenvolvimento, propondo soluções em problemas recorrentes dentro do projeto.

- ☒ Verdadeiro
- ☐ Falso

Limpar seleção



17 - “Um padrão de projeto corresponde a um esboço de uma solução reutilizável para um problema comumente encontrado em um contexto particular.” Diversos padrões são conhecidos, sendo que três categorias foram definidas pela equipe GoF (*Gang of Four* – por serem quatro autores, que são Eric Gamma e seus colaboradores (*GAMMA et al, 2000))* , a saber: criacionais, estruturais e comportamentais. Um desses padrões “pode ser utilizado para solucionar o problema de representar uma hierarquia de composição recursiva entre entidades”. Assinale-o.

- ☐ Strategy.
- ☐ Observer.
- ☒ Composite.
- ☐ Factory Method.

Limpar seleção

20 - Um certo padrão de projeto (design pattern) de criação utiliza métodos para criar objetos sem que o chamador precise especificar a classe exata desses objetos, e sem invocar seu construtor diretamente. O método que define a classe a ser instanciada pode estar especificado em uma interface e ser codificado em classes que a implementam, ou então ser implementado em uma classe base e opcionalmente redefinido (overriden) em uma classe filha. Esse padrão de projeto é conhecido como

- ☐ Bridge.
- ☐ Singleton.
- ☒ Factory Method
- ☐ Template Method.
- ☐ Visitor.



[Limpar seleção](#)

10-O padrão state é limitado a apenas aplicativos de música ou vídeo?

- ☐ Sim, pois são os únicos que necessitam desse tipo de estrutura
- ☒ Não. Podemos usar esse padrão sempre que tivermos que mudar o comportamento de um objeto de acordo com seu estado.

[Limpar seleção](#)

6-O _____ é um padrão de projeto que permite que um objeto altere sua atuação na aplicação quando seu estado interno muda. Como se o objeto mudasse de classe.Assinale o padrão que melhor representa a descrição anterior.

- ☐ Object
- ☐ Singleton
- ☐ Factory
- ☒ State

[Limpar seleção](#)

13 - O _____ é um padrão de projeto _____, que resolve o problema de criar objetos de produtos sem especificar suas classes concretas.

- ☒ Factory, criacional.
- ☐ Observer, estrutural
- ☐ State, criacional.
- ☐ Adaptar, object



[Limpar seleção](#)

16 - Os padrões de projeto denominados GoF (*Gang of Four*) são divididos em um grande número de tipos. Em função dessa grande quantidade de padrões, foi necessário classificá-los em três famílias/classificações. Assinale a alternativa que as apresenta.

- ☐ a Padrões de Concepção (*conception*), Padrões Organizacionais (*organizational*) e Padrões Normativos (*normative*)
- ☐ b Padrões de Concepção (*conception*), Padrões Organizacionais (*organizational*) e Padrões Comportamentais (*behavioral*)
- ☐ c Padrões de Criação (*creational*), Padrões Estruturais (*structural*) e Padrões Normativos (*normative*)
- ☒ d. Padrões de Criação (*creational*), Padrões Estruturais (*structural*) e Padrões Comportamentais (*behavioral*)

[Limpar seleção](#)

5-Uma desvantagem do padrão Composite é:

- ☐ O padrão não é aplicável em estruturas hierárquicas.
- ☐ Quando utilizamos o padrão, todos os conceitos de orientação a objetos são ignorados.
- ☒ Dependendo da estrutura, pode quebrar o princípio de segregação de interface.

[Limpar seleção](#)

19 - Visa abstrair o processo de como objetos são criados na aplicação. Assinale a categoria de Design Pattern que se encaixa na definição anterior.

- ☒ Creational (criação)



- ☐ Structural (estrutural)
- ☐ Behavioural (comportamentais)

Limpar seleção

8-Uma desvantagem do padrão State:

- ☐ Dificulta otimização do código
- ☐ Abre espaço para falhas de segurança
- ☒ Aumenta o número de classes
- ☐ Possibilita SQL Injection

Limpar seleção

3 - Considere a seguinte contextualização: "Exércitos da maioria dos países estão estruturados como hierarquias. Um exército consiste de diversas divisões; uma divisão é um conjunto de brigadas, e uma brigada consiste de pelotões, que podem ser divididos em esquadrões. Finalmente, um esquadrão é um pequeno grupo de soldados reais. Ordens são dadas do topo da hierarquia e são passadas abaixo para cada nível até cada soldado saber o que precisa ser feito."Qual o padrão que se encaixa melhor nessa analogia:

- ☐ Observer
- ☐ Factory
- ☐ Singleton
- ☒ Composite

Limpar seleção

15 - "A proposta do padrão Factory é de criar objetos, por isso este é considerado um padrão criacional. Basicamente, a lógica criacional é encapsulada dentro do factory e, ou é fornecido um método que retorna um novo objeto criado (Padrão Factory Method) ou delega-se a criação do objeto para uma subclasse (Padrão Abstract Factory) "



para uma subclasse (Padrão Abstract Factory).

- ☒ Verdadeira
- ☐ Falsa

Limpar seleção

1 - _____ é um padrão de design _____ que permite criar objetos em estruturas de árvores e trabalhar com essas estruturas como se fossem objetos individuais. Assinale a opção que representa melhor as palavras-chave para o enunciado.

- ☐ Composite, criacional
- ☐ Observer, estrutural
- ☐ Factory, criacional
- ☒ Composite, estrutural

Limpar seleção

11 - “O padrão _____ ensina como fornecer um método que pode ser sobrescrito para criar objetos de tipos variáveis.” Assinale a alternativa que completa corretamente a afirmativa anterior

- ☐ Proxy
- ☐ Visitor
- ☐ Singleton
- ☒ Factory Method

Limpar seleção

Uma cópia das suas respostas será enviada para o endereço de e-mail fornecido



Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

reCAPTCHA
[Privacidade](#)[Termos](#)

Este formulário foi criado em Digital House. [Denunciar abuso](#)

Google Formulários

