

Nome: Hiury Reghin Marçal
CPF: 139167026-45
Curso: Ciência da Computação
Semestre: 7o.
GABARITO ATIVIDADE: POO - ATIVIDADE 03

QUESTÃO 02

Resposta correta letra C, na letra A está errado pois Produto não está herdando Subclasse, a B está incorreta pois se trata de um Adereço, D está incorreta com justificativa justamente de letra A onde ele não herda Subclasse, por fim o código não estará correto pois está com a sintaxe errada e algumas linhas do código não retorna o valor.

QUESTÃO 03

A resposta correta é letra E.

Letra A incorreta pois já foi declarada Calculadora no início do código.

B está incorreta pois o uso da palavra Calculadora não possui nenhum abstract ou seja não afetaria a classe.

A letra C está incorreta pois não representa classes e métodos o abstract.

QUESTÃO 04

A resposta correta é letra C.

A letra A está errada pois a afirmação mistura conceitos, tratando um objeto como uma rotina de programação.

A letra B está errada pois embora seja verdade que um objeto pode ter atributos, um objeto é mais do que apenas um conjunto de atributos. Um objeto também possui métodos (comportamentos) associados que permitem o manuseio desses atributos e a realização de ações.

A letra D está errada pois um objeto não é uma representação de uma operação. Um objeto é uma instância concreta de uma classe e representa uma entidade que possui tanto estado (atributos) quanto comportamento (métodos).

A letra E está errada pois o objeto não é uma Porção de Código: Um objeto não é apenas uma "porção de código", mas sim uma instância de uma classe que encapsula tantos dados (estado) quanto comportamentos (métodos). Ele é uma entidade concreta e mais abrangente do que apenas código.

QUESTÃO 05

A letra correta é a B, a alternativa A está errada pois isso está relacionado à ideia de polimorfismo, onde objetos de diferentes classes podem ser tratados de maneira uniforme por meio de interfaces comuns.

A alternativa C está incorreta pois se refere à natureza das classes (concretas representam objetos reais, enquanto abstratas são usadas como base para outras classes). Embora seja uma consideração importante no design orientado a objetos, não é diretamente relacionado ao aumento da produtividade ou ao compartilhamento de conhecimento.

A alternativa D está incorreta pois nem todos os métodos podem ser diretamente derivados das operações da classe. Algumas operações podem ser específicas a um contexto e não serem facilmente generalizadas.

A alternativa E está incorreta pois embora o encapsulamento ajude a reduzir erros ao restringir o acesso direto às partes internas das classes, ele não impossibilita completamente equívocos de código. A vantagem do encapsulamento é mais sobre fornecer uma interface controlada para interagir com os objetos e reduzir o acoplamento entre diferentes partes do código, o que pode aumentar a qualidade do software, mas não é o único fator responsável pelo aumento da produtividade.