

# Avaliação de Linguagem Técnica de Programação - POO

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

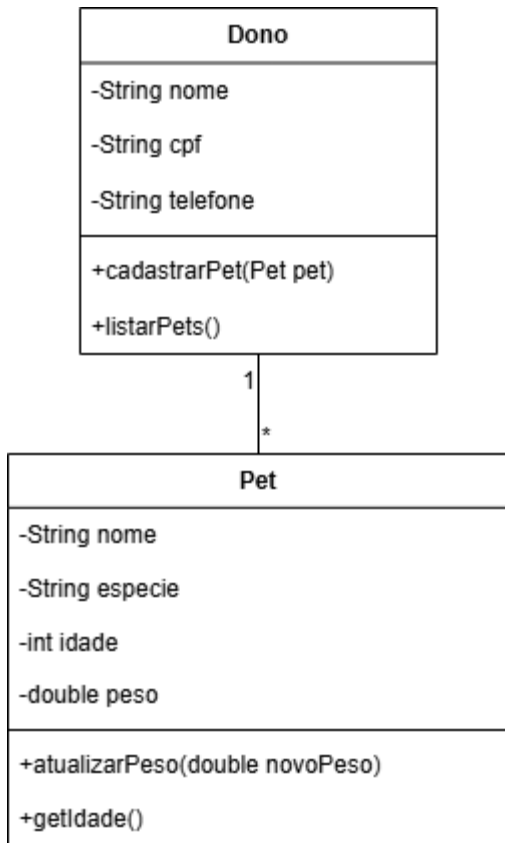
**Questão 1 (1 ponto):** Defina o conceito de **Abstração** na programação orientada a objetos. Dê um exemplo prático de como a abstração é aplicada no desenvolvimento de software.

**Questão 2 (1 ponto):** Explique a importância do **Encapsulamento** na programação orientada a objetos. Cite um exemplo de como ele contribui para a qualidade do código.

**Questão 3 (1 ponto):** Qual a diferença entre **Acoplamento Forte** e **Acoplamento Fraco**? Por que o acoplamento forte é geralmente considerado indesejável?

**Questão 4 (1 ponto):** Descreva o conceito de **Hierarquia** na programação orientada a objetos. Como a hierarquia é utilizada na implementação de um sistema de software?

**Questão 5 (1 ponto):** Explique o conceito de **Classe** na programação orientada a objetos. Dê um exemplo de classe, descrevendo seus atributos e métodos.



**Questão 6 (1 ponto):** Defina **Método** na programação orientada a objetos.

**Questão 7 (1 ponto):** Descreva o conceito de **Herança** na programação orientada a objetos. Crie um exemplo de herança, mostrando a relação entre classes pai e filho.

**Questão 8 (1 ponto):** Explique o conceito de **Polimorfismo** na programação orientada a objetos. Dê um exemplo prático de como o polimorfismo é utilizado em um programa.

**Questão 9 (2 pontos):** Observe o diagrama de classes para o Sistema de Pets apresentado na atividade:

- Identifique e descreva as relações entre as classes.
- Explique qual o tipo de relação entre as classes **Pet** e **Dono**.