

Respostas da questão 01

- a) A classe é como um molde, ela define o comportamento dos objetos que serão instanciados a partir dela. O comportamento é definido a partir dos atributos, que funcionam como características e os métodos que são as ações, suas funcionalidades.
- b) Os objetos são concretos ou abstratos, são instanciados a partir de uma classe, ele possui comportamentos e características que são determinados pela classe que o instanciou.
- c) Métodos são ações que o objeto tem, fazem parte do comportamento dele. Atributos são características que determinado objeto pode ter de acordo com sua finalidade.
- d) O encapsulamento nos permite proteger determinado dado para impedir o acesso, modificação deles em outras classes ou pacotes. Para acessar algo que esta encapsulado é necessário utilizar os métodos getters e setters.
- e) A visibilidade dos atributos (private, public ou protected) definem como o atributo vai ser visível ou acessado. Se for public é possível acessar em todo o programa, se for private só pode acessar dentro da sua classe ou através dos getters e setters, e se for protected, só pode acessar no mesmo pacote.
- f) A herança nos permite passar os mesmos atributos e métodos de uma classe para outra, ou seja, uma determinada classe herda um comportamento de outra classe.
- g) Polimorfismo permite que classes que herdaram de uma superclasse utilizem métodos que tem a mesma identificação porem com implementações diferentes, ou seja, onde a classe pai passa, os filhos que herdaram de pai, também passam.
- h) Classes abstratas não podem ser instanciadas, sendo assim, sua finalidade é servir como molde para outras classes.
- i) Os construtores são métodos que instanciam a classe, ou seja, definem atributos obrigatórios que os objetos que instanciados a partir dessa classe deve ter.
- j) Get e Set são métodos utilizados para acessar ou modificar atributos que encapsulados, ou seja, que estão protegidos.
- k) Sobrecarga é quando uma classe tem métodos com a mesma identificação porem com parâmetros diferentes.
- l) Sobrescrita é quando métodos herdados de uma superclasse mudam seu comportamento.
- m) São palavras que não podem ser usadas como variáveis.
- n) Uma classe pode ter um método propriamente dela ou ela pode usar métodos de outra classe em um determinado momento.