

Curso Técnico em Informática
Programação Orientada a Objetos
Exercício 05

Aluno: Jetro Kepler, 2º Informática.

1 - No que diz respeito à Orientação a Objetos, dois princípios são caracterizados a seguir:

I. faz com que detalhes internos do funcionamento dos métodos de uma classe permaneçam ocultos para os objetos. O conhecimento a respeito da implementação interna da classe é desnecessário do ponto de vista do objeto, uma vez que isso passa a ser responsabilidade dos métodos internos da classe.

II. indica a capacidade de abstrair várias implementações diferentes em uma única interface. As classes derivadas de uma única classe base são capazes de invocar os métodos que, embora apresentem a mesma assinatura, comportam-se de maneira diferente para cada uma das classes derivadas. Os princípios caracterizados em I e II são respectivamente denominados:

A () acoplamento e coesão

B (X) encapsulamento e polimorfismo

C () encapsulamento e acoplamento

D () acoplamento e polimorfismo

2 - As classes, bem como os seus objetos, contêm atributos e métodos que estão intimamente relacionados. Os objetos podem se comunicar entre si, mas eles, em geral, não sabem como outros objetos são implementados, uma vez que os detalhes de implementação permanecem ocultos dentro dos próprios objetos. Assinale a alternativa que apresenta corretamente o nome desse ocultamento de informações, crucial na boa prática da engenharia de software.

A (X) Encapsulamento

B () Herança

C () Polimorfismo

D () Recursividade