

Curso Técnico em Informática
Programação Orientada a Objetos
Exercício 01

Aluno: Jetro Kepler, 2º Informática.

1 - Orientação a objetos é um paradigma aplicado na programação que consiste na interação entre diversas unidades chamadas de objetos. Usamos a orientação a objetos para nos basear na vida real e resolver problemas de software, orientação a objetos é algo atemporal e não está ligado a uma linguagem.

Assim, os quatro pilares do paradigma de Orientação a Objetos são:

A () Sequenciamento, Procedimentos, Bibliotecas e Herança.

B () Herança, Polimorfismo, Classes e Objetos.

C () Classes, Atributos, Métodos e Abstração.

D (X) Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo.

2 - Em relação à orientação objetos, avalie se são verdadeiras (V) ou falsas (F) as afirmativas a seguir:

I Um método pode receber ou não parâmetros e pode retornar valores.

II Uma classe sempre deve possuir atributos e métodos.

III O polimorfismo trabalha com a redeclaração de métodos previamente herdados por uma classe.

As afirmativas I, II e III são, respectivamente:

A (X) V - F - V

B () V - V - V

C () F - V - V

D () V - F - F

3 - Na orientação a objeto existe basicamente três modos de visibilidade. São eles:

A () composição, realização e agregação.

B () herança, polimorfismo e agregação.

C (X) público, protegido e privado.

D () especialização, agregação e associação.