

Resolução - Avaliação 6

Nome: Juan Pablo Paulino Fernandez

01) O que é POO?

- a) Uma linguagem de programação
- b) Um paradigma de programação
- c) Um modelo de banco de dados
- d) Um sistema operacional

02) Qual a principal vantagem da POO?

- a) Código mais fácil de entender e manter
- b) Melhor desempenho
- c) Menor consumo de memória
- d) Maior compatibilidade com outras linguagens

03) O que é uma classe em POO?

- a) Uma função que retorna um valor
- b) Uma estrutura de dados que contém propriedades e métodos
- c) Um objeto que contém outros objetos
- d) Um conjunto de variáveis globais

04) O que é um objeto em POO?

- a) Um conjunto de variáveis globais
- b) Uma estrutura de dados que contém propriedades e métodos
- c) Uma função que retorna um valor
- d) Uma classe abstrata

05) O que é herança em POO?

- a) Uma forma de reutilizar código de uma classe existente em uma nova classe
- b) Uma forma de proteger o código de uma classe
- c) Uma forma de criar uma cópia de uma classe existente
- d) Uma forma de alterar o comportamento de uma classe existente

06) O que é polimorfismo em POO?

- a) A capacidade de uma classe de ser estendida para outras classes
- b) A capacidade de uma classe de assumir várias formas
- c) A capacidade de uma classe de ser dividida em partes menores
- d) A capacidade de uma classe de ser usada em diferentes linguagens de programação

07) O que é encapsulamento em POO?

- a) A capacidade de esconder a implementação interna de uma classe
- b) A capacidade de usar uma classe em diferentes linguagens de programação
- c) A capacidade de alterar o comportamento de uma classe existente

d) A capacidade de reutilizar código de uma classe existente em uma nova classe

08) O que é uma interface em POO?

- a) Um conjunto de métodos e propriedades que uma classe deve implementar
- b) Um tipo especial de classe abstrata
- c) Um tipo de classe que pode ser instanciado diretamente
- d) Uma forma de criar objetos sem usar classes

09) O que é composição em POO?

- a) Uma forma de reutilizar código de uma classe existente em uma nova classe
- b) Uma forma de criar uma cópia de uma classe existente
- c) Uma forma de proteger o código de uma classe
- d) Uma forma de criar um objeto composto por outros objetos

10) O que é agregação em POO?

- a) Uma forma de criar um objeto composto por outros objetos
- b) Uma forma de reutilizar código de uma classe existente em uma nova classe
- c) Uma forma de proteger o código de uma classe
- d) Uma forma de criar uma cópia de uma classe existente

11) Qual é o principal benefício da POO?

- a) Maior modularidade e reutilização de código.
- b) Menor modularidade e reutilização de código.
- c) Maior complexidade e dificuldade de manutenção.
- d) Menor complexidade e facilidade de manutenção.

12) O que é uma classe em Dart?

- a) Uma instância de um objeto.
- b) Um tipo de dado.
- c) Um construtor de objetos.
- d) Um modelo para criar objetos.

13) Como se define uma classe em Dart?

- a) `class NomeDaClasse { }`
- b) `class { }`
- c) `classe NomeDaClasse { }`
- d) `Classe NomeDaClasse { }`

14) O que é um objeto em Dart?

- a) Um tipo de dado.
- b) Uma instância de uma classe.

- c) Um construtor de objetos.
- d) Uma variável global.

15) O que é o construtor de uma classe em Dart?

- a) Um método especial que é executado quando um objeto é criado.
- b) Uma variável global.
- c) Um tipo de dado.
- d) Um método que não pode ser executado.

16) O que é a herança em POO?

- a) Uma técnica que permite criar novas classes a partir de classes existentes.
- b) Uma técnica que permite criar novos objetos a partir de objetos existentes.
- c) Uma técnica que permite criar novas classes a partir de objetos existentes.
- d) Uma técnica que permite criar novos objetos a partir de classes existentes.

17) O que é o polimorfismo em POO?

- a) Uma técnica que permite que objetos de diferentes classes sejam tratados de maneira semelhante.
- b) Uma técnica que permite que objetos de diferentes classes sejam tratados de maneira diferente.
- c) Uma técnica que permite que objetos de uma mesma classe sejam tratados de maneira semelhante.
- d) Uma técnica que permite que objetos de uma mesma classe sejam tratados de maneira diferente.

18) Qual é a diferença entre uma classe abstrata e uma classe concreta em Dart?

- a) Uma classe abstrata não pode ser instanciada diretamente, enquanto uma classe concreta pode ser.
- b) Uma classe abstrata pode ser instanciada diretamente, enquanto uma classe concreta não pode ser.
- c) Uma classe abstrata não pode ser estendida, enquanto uma classe concreta pode ser.
- d) Uma classe abstrata pode ser estendida, enquanto uma classe concreta não pode ser.

19) O que é uma interface em Dart?

- a) Um tipo especial de classe que define um conjunto de métodos que uma classe deve implementar.
- b) Um tipo de dado.
- c) Uma classe que não pode ser instanciada diretamente.
- d) Uma classe que não pode ser estendida.

20) O que é um relacionamento de associação em um diagrama de classes em POO?

- a) É quando uma classe é uma extensão de outra classe, herdando seus atributos e métodos.
- b) É quando uma classe usa a funcionalidade de outra classe sem herdar seus atributos e

métodos.

- c) É quando uma classe contém outra classe como propriedade.
- d) É quando uma classe é composta por outras classes.