



Alex Silva de Sousa <alex.ssousa@aluno.faculdadeimpacta.com.br>

Atividade Contínua 02 - Análise e Modelagem de Sistemas

1 mensagem

Formulários Google <forms-receipts-noreply@google.com>

26 de fevereiro de 2025 às 20:24

Para: alex.ssousa@aluno.faculdadeimpacta.com.br

Agradecemos o preenchimento de [Atividade Contínua 02 - Análise e Modelagem de Sistemas](#)

Veja as respostas enviadas.

Atividade Contínua 02 - Análise e Modelagem de Sistemas

As questões contidas nessa atividade estão relacionadas aos conteúdos das partes 07, 08 e 09.

Seu e-mail (alex.ssousa@aluno.faculdadeimpacta.com.br) foi registrado quando você enviou este formulário.

Selecione a afirmativa incorreta sobre o Paradigma Orientado a Objetos: *

- ☐ Seus fluxos de algoritmos são mais abstraídos, diferentemente do procedural.
- ☐ Tem maior poder de reutilização e manutenibilidade em projetos.
- ☒ As funcionalidades são implementadas por meio de procedimentos e funções.
- ☐ As linhas de programação são mais limpas e coesas.
- ☐ Aumenta a organização e a escalabilidade de aplicações.

Selecione a alternativa que contenha apenas conceitos aplicados na dinamização do trabalho com objetos: *

- ☐ Herança, Sequências, Atividades e Fluxo Básico.

- ☒ Abstração, Herança, Polimorfismo e Encapsulamento.
- ☐ Encapsulamento, Parametrização, Operações e Sequência.
- ☐ Multiplicidade, Abstração, Generalização e Fluxograma.
- ☐ Encapsulamento, Sequência, Atividades e Abstração.

Selecione a afirmativa correta sobre Orientação a Objetos: *

- ☐ Para qualquer classe originada de um objeto, os seus atributos e métodos são estruturas do objeto.
- ☐ Uma instância é um atributo da classe que serve publicamente a qualquer objeto.
- ☒ Classes são padrões que permitem formar um ou mais objetos que compartilhem os mesmos atributos, operações e relacionamentos.
- ☐ Uma classe para existir na aplicação sempre parte de um objeto.
- ☐ Cada objeto contém os tipos de dados necessários para se executar as operações exigidas pelas classes.

Dadas as seguintes afirmações sobre Encapsulamento:

(1) É o poder de esconder, ou proteger, as propriedades e as operações de uma classe;

(2) A técnica de proteger a estrutura de uma classe das outras classes, por estar internamente acessíveis e implementadas;

(3) Um objeto desta classe sempre expõe o que ele faz e como ele faz, não sendo possível esconder tais operações das demais classes e;

(4) Ao encapsular partes de uma classe, os objetos terão total controle sobre tais partes.

Estão corretas as afirmativas que constam em:

*

- ☐ 1 e 2, apenas.
- ☐ 1, 2 e 3, apenas.
- ☒ 1, 2 e 4, apenas.
- ☐ 1, 3 e 4, apenas.

- ☐ 1, 2, 3 e 4.

Sobre Classes, selecione a alternativa correta: *

- ☐ As classes não podem relacionar-se, se estas forem abstratas.
- ☒ Um objeto é sempre uma instância de uma classe.
- ☐ As classes abstratas são classes que implementam as funcionalidades em si.
- ☐ As classes são representadas na UML através de uma elipse, e seu nome é um verbo.
- ☐ Tanto as classes concretas quanto as abstratas implementam funcionalidades.

Selecione a afirmativa correta sobre Especificação de Classes: *

- ☐ O símbolo "#" determina que a propriedade da classe é pública.
- ☐ O Título/Nome da Classe contém símbolos que aplicam restrição de acesso à classe, a visibilidade.
- ☒ Uma Classe pode ser especificada contendo seus Atributos, Métodos e seu Nome/Título.
- ☐ Ao especificar métodos e atributos de uma Classe, são aceitos caracteres especiais como: "Ç", "Ã", "\$", "@".
- ☐ Cada atributo de uma Classe especifica uma função que os objetos podem usar.

Sobre Classes, Relacionamento e Multiplicidade, selecione a afirmação correta: *

- ☐ A Agregação relaciona classes concretas que têm o mesmo nível conceitual entre si.
- ☐ A Composição é totalmente diferente da agregação, pois é usada em diferentes níveis conceituais.
- ☐ A multiplicidade é um adorno de relacionamentos, que indica quantos objetos de classe podem se relacionar com cada instância de objeto.
- ☒ A Herança é um relacionamento conhecido, também, como especialização ou generalização.
- ☐ A multiplicidade expressa somente o número mínimo de relacionamentos entre classes.

Selecione a alternativa que contenha apenas tipos de relacionamentos entre classes: *

- ☐ Abstração, herança, interface, agregação
- ☐ Abstração, herança, polimorfismo, interface
- ☐ Abstração, herança, agregação, polimorfismo
- ☒ Associação, herança, agregação, composição
- ☐ Associação, herança, agregação, polimorfismo

Pode-se dizer que uma Interface:

- (1) é uma classe abstrata;
- (2) define uma espécie de contrato entre fornecedores e consumidores de objetos e;
- (3) conjunto coerente de características e comportamentos de vários tipos de objetos.

Assinale a alternativa correta:

*

- ☐ Nenhuma das afirmativas é verdadeira.
- ☐ Apenas a afirmativa 1 é verdadeira.
- ☒ Apenas a afirmativa 2 é verdadeira.
- ☐ Apenas a afirmativa 3 é verdadeira.
- ☐ Todas as afirmativas são verdadeiras.

Sobre Padrões de Projeto, selecione a alternativa correta:

*

- ☐ Servem principalmente para criação de arquiteturas de Frameworks.
- ☒ São soluções comuns para problemas básicos em determinado contexto, mecanismo proveniente de "sociedades" entre classes.
- ☐ O Padrão de Projeto "Façade" é similar ao "Singleton", que tem implementação mais abstrata. Ao todo temos 345 padrões de projeto.

- ☐ Os padrões de projeto GoF são 14 poderosos padrões desenvolvidos para resolver problemas pontuais.
- ☐ São divididos em dois tipos: Estrutural e Comportamental.

Crie seu próprio formulário do Google.

Does this form look suspicious? Relatório