

## Questões sobre Polimorfismo

Exercício 1: O que é polimorfismo na programação orientada a objetos?

- a) A capacidade de uma classe herdar atributos e métodos de outra classe.
- b) A técnica de agrupar objetos em categorias específicas.
- c) A habilidade de um objeto se comportar de várias formas diferentes.
- d) O processo de ocultar detalhes de implementação de uma classe.

Exercício 2: Quais são os tipos de polimorfismo mais comuns na programação orientada a objetos?

- a) Encapsulamento e herança.
- b) Sobrescrita e sobrecarga.
- c) Abstração e acoplamento.
- d) Interfaces e classes abstratas.

Exercício 3: O que é sobrescrita de método no contexto do polimorfismo?

- a) A criação de um novo método com o mesmo nome em uma classe filha.
- b) A reutilização de um método existente em uma classe pai.
- c) A modificação de um método já existente em uma classe filha.
- d) A adição de um método extra em uma classe abstrata.

Exercício 4: Qual é a vantagem da sobrecarga de método no polimorfismo?

- a) A possibilidade de reutilizar um método com diferentes parâmetros.
- b) A capacidade de ocultar detalhes de implementação de uma classe.
- c) A flexibilidade de permitir o tratamento genérico de objetos de diferentes classes.
- d) A garantia de que um método não poderá ser modificado em classes filhas.

Exercício 5:

Pergunta: O que significa usar o modificador "final" em programação orientada a objetos?

- a) O atributo ou método não pode ser acessado ou utilizado em outras partes do código.
- b) A classe não pode ser herdada por outras classes.
- c) O valor de um atributo pode ser alterado após sua atribuição inicial.
- d) A classe não pode ter métodos ou atributos adicionais.

### **Gabarito**

- 1. c**
- 2. b**
- 3. c**
- 4. a**
- 5. b**