

## Questões sobre Encapsulamento

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

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

Exercício 2: Quais são os tipos de visibilidade de atributos em encapsulamento?

- a) Público, privado e protegido.
- b) Estático, final e abstrato.
- c) Sobrescrita, sobrecarga e polimorfismo.
- d) Herança, composição e agregação.

Exercício 3: Qual é a visibilidade de um atributo declarado como público?

- a) O atributo pode ser acessado e modificado por qualquer classe.
- b) O atributo pode ser acessado por qualquer classe, mas não pode ser modificado.
- c) O atributo só pode ser acessado e modificado pela classe em que foi declarado.
- d) O atributo só pode ser acessado e modificado por classes específicas.

Exercício 4: Qual é a visibilidade de um atributo declarado como privado?

- a) O atributo pode ser acessado e modificado por qualquer classe.
- b) O atributo pode ser acessado por qualquer classe, mas não pode ser modificado.
- c) O atributo só pode ser acessado e modificado pela classe em que foi declarado.
- d) O atributo só pode ser acessado e modificado por classes específicas.

Exercício 5: Qual é o objetivo dos getters e setters em encapsulamento?

- a) Permitir o acesso direto aos atributos da classe.
- b) Definir métodos específicos para cálculos matemáticos.
- c) Facilitar a leitura e modificação dos atributos da classe de forma controlada.
- d) Esconder completamente os atributos da classe.

### **Gabarito**

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