

Questões sobre Herança

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

- a) A capacidade de um objeto se comportar de várias formas diferentes.
- b) O processo de agrupar objetos em categorias específicas.
- c) A técnica de criar novas classes a partir de classes existentes.
- d) O processo de ocultar detalhes de implementação de uma classe.

Exercício 2: Como podemos identificar a herança em um código de programação orientada a objetos?

- a) Pela presença de métodos e atributos em uma classe.
- b) Pela utilização de palavras-chave como "extends" ou "implements".
- c) Pela capacidade de um objeto se comportar de várias formas diferentes.
- d) Pela organização dos objetos em categorias específicas.

Exercício 3: Qual é a diferença entre classes concretas e classes abstratas em herança?

- a) Classes concretas são mais flexíveis e permitem a criação de objetos, enquanto classes abstratas são apenas modelos.
- b) Classes concretas são mais abstratas e genéricas, enquanto classes abstratas possuem implementações específicas.
- c) Classes concretas não podem ser herdadas, enquanto classes abstratas podem ser estendidas por outras classes.
- d) Classes concretas possuem implementações completas, enquanto classes abstratas possuem implementações parciais e precisam ser estendidas.

Exercício 4: O que é uma interface na programação orientada a objetos?

- a) Uma classe especial que não pode ser instanciada e serve apenas como modelo para outras classes.
- b) Uma forma de herança múltipla, permitindo que uma classe herde características de várias outras classes.
- c) Uma lista de métodos abstratos que uma classe deve implementar para aderir a um contrato específico.
- d) Um tipo de atributo que define as características e comportamentos de uma classe.

Gabarito

- 1. c**
- 2. b**
- 3. d**
- 4. c**