

Questões sobre Introdução a Programação Orientada à Objetos

Exercício 1: O que é Programação Orientada a Objetos (POO)?

- a) Um paradigma de programação baseado em comandos sequenciais.
- b) Um paradigma de programação baseado em troca de mensagens entre objetos.
- c) Um paradigma de programação baseado em estruturas de controle condicional.
- d) Um paradigma de programação baseado em funções e procedimentos.

Exercício 2: Quais são os artefatos da Orientação a Objetos (OO)?

- a) Classes, objetos, métodos e atributos.
- b) Variáveis, estruturas de controle, funções e classes.
- c) Arrays, loops, ponteiros e arquivos.
- d) Interfaces, pacotes, exceções e polimorfismo.

Exercício 3: Quais são os conceitos base da Orientação a Objetos (OO)?

- a) Encapsulamento, polimorfismo e sobreposição.
- b) Herança, abstração, acoplamento e coesão.
- c) Polimorfismo, arrays, loops e condicionais.
- d) Herança, polimorfismo e encapsulamento.

Exercício 4: O que é abstração na Programação Orientada a Objetos (POO)?

- a) Um conceito que permite criar instâncias de classes.
- b) Um conceito que permite agrupar objetos em categorias.
- c) Um conceito que permite criar modelos simplificados de objetos do mundo real em seus sistemas de software.
- d) Um conceito que permite a comunicação entre diferentes objetos.

Gabarito

1. b
2. a
3. d
4. c