

[Página inicial](#) / [Meus cursos](#) / [Trilha Introdutória LÓGICA](#) / [LA3](#) / [Avaliação do curso](#)
/ [Questionário de avaliação Lógica de Programação e Algoritmos III](#)

Iniciado em sábado, 20 ago 2022, 09:04

Estado Finalizada

Concluída em sábado, 20 ago 2022, 09:23

**Tempo
empregado** 19 minutos 32 segundos

Avaliar 7,00 de um máximo de 10,00(70%)

Questão **1**

Completo

Atingiu 1,00 de 1,00

Sobre programação orientada a objetos (POO) em JAVA, é possível afirmar que:

- ☐ É possível ter métodos com os mesmos nomes.
- ☒ É possível ter métodos com os mesmos nomes desde que sua assinatura seja diferente.
- ☐ Não é possível.
- ☐ É possível ter métodos com os mesmos nomes desde que possuam tipos de retornos diferentes.
- ☐ É possível ter métodos com os mesmos os modificadores de acesso sejam diferentes.

Questão **2**

Completo

Atingiu 1,00 de 1,00

Sobre tipos de dados em JAVA, são considerados tipos primitivos:

I — int

II — char

III — String

IV — boolean

V — Date

Está(ão) incorreta(s) apenas a(s) afirmativa(s):

- ☐ II, III e V
- ☐ Todos os citados são tipos primitivos.
- ☐ II e IV
- ☐ I
- ☒ III e V

Questão **3**

Completo

Atingiu 0,00 de 1,00

Em linguagens orientadas a objetos, existem dois conceitos fundamentais:

I — a definição de uma estrutura, a partir da qual é possível especificar todas as características da implementação, operações e armazenamento de informações para instâncias que serão criadas posteriormente.

II — instâncias específicas criadas a partir da definição das estruturas referentes ao conceito I.

Esses conceitos correspondem, respectivamente, ao que se conhece pelos nomes de:

- ☐ Classe e Construtor.
- ☐ Classe e Objeto.
- ☒ Tipo e Classes.
- ☐ Tipo e Construtor.
- ☐ Classe e Metaclassa.

Questão 4

Completo

Atingiu 1,00 de 1,00

Relacione às duas colunas quanto aos conceitos básicos de programação orientada a objetos.

(1) encapsulamento

(2) herança

(3) método

(A) determinam os comportamentos de uma classe

(B) garante que os dados de uma entidade estejam protegidos de acessos externos e sejam gerenciados apenas pela própria entidade.

(C) é o mecanismo pelo qual uma classe pode estender outra classe ou ser estendida por outra classe

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta.

☐ 1A, 2C, 3B

☐ 1B, 2A, 3C

☒ 1B, 2C, 3A

☐ 1C, 2B, 3A

☐ 1A, 2B, 3C

Questão 5

Completo

Atingiu 0,00 de 1,00

Na linguagem de programação JAVA, a sintaxe correta para declarar um objeto do tipo Carro e produzir uma nova instância desse objeto é:

☒ Carro = new Carro().

☐ Carro obj = new Carro().

☐ Carro obj = Carro.new.

☐ Carro = Carro.new().

☐ Carro obj = Carro().

Questão **6**

Completo

Atingiu 1,00 de 1,00

Sobre orientação a objetos, considere as afirmativas a seguir.

I — A herança é um recurso utilizando quando há características e comportamentos em comum entre duas ou mais entidades do sistema, observando-se uma relação denominada de “é um tipo de ...”.

II — A herança é utilizada através da palavra reservada implementes.

III — Atributos e métodos de uma classe pai são apenas acessíveis a classes filhas caso esses atributos e métodos sejam privados.

Está(ão) correta(s) apenas a(s) afirmativa(s):

- ☐ II
- ☐ II e III
- ☐ Todas às afirmativas
- ☒ I
- ☐ III

Questão **7**

Completo

Atingiu 1,00 de 1,00

No desenvolvimento de aplicações um padrão de projeto que é muito utilizando é o MVC que visa realizar a divisão das classes da aplicação em 3 camadas (Modelo/Model, Visualização/View, Controle/Controller). Sobre o MVC é possível afirmar que:

I — a camada de controle é responsável por gerenciar acesso aos dados que estão armazenados no banco de dados

II — a camada de visualização corresponde a camada responsável por receber dados e apresentar os dados para o usuário. A camada de visualização não depende das outras camadas.

III — a camada de modelo representa as entidades que constituem a aplicação.

Está(ão) correta(s) apenas a(s) afirmativa(s):

- ☐ I, II, III
- ☐ I e II
- ☒ I e III
- ☐ II e III
- ☐ Nenhuma afirmativa está correta

Questão 8

Completo

Atingiu 1,00 de 1,00

Na programação orientada a objetos, há um mecanismo conhecido como modificadores de acesso. Quando se define um atributo de uma classe com o modificador de acesso privado, significa que:

- ☐ O atributo é acessível a um programa que tenha uma referência a um objeto da classe.
- ☐ A classe é abstrata.
- ☒ O atributo é acessível somente aos métodos da classe.
- ☐ O acesso à classe é privado.
- ☐ A classe é privada.

Questão 9

Completo

Atingiu 0,00 de 1,00

Quais dessas são etapas da fase de especificação de um projeto:

- A — Levantamento de requisitos, levantamento das regras de negócio e definição da tecnologia.
 - B — Levantamento de requisitos, implementação das classes do modelo e criação do banco de dados.
 - C — Modelagem do banco de dados, implementação da interface gráfica e testes.
 - D — Levantamento das regras de negócio, definição da tecnologia e criação das classes que compõe o pacote de controller.
-
- ☐ Criação da interface, modelagem do banco de dados, criação das classes do modelo.
 - ☐ Levantamento de requisitos, levantamento das regras de negócio e definição da tecnologia.
 - ☐ Modelagem do banco de dados, implementação da interface gráfica e testes.
 - ☐ Levantamento de requisitos, implementação das classes do modelo e criação do banco de dados.
 - ☒ Levantamento das regras de negócio, definição da tecnologia e criação das classes que compõe o pacote de controller.

Questão 10

Completo

Atingiu 1,00 de 1,00

Programação orientada a eventos é um paradigma de desenvolvimento onde:

- ☐ Os eventos acontecem logo após a execução de alguma operação sobre o banco de dados.
- ☐ Os eventos são executados quando a aplicação é executada.
- ☒ A execução do código acontece com base em eventos que ocorrem através da interação entre o usuário e a interface gráfica do sistema.
- ☐ A lógica é dividida em métodos que são chamados de eventos.
- ☐ A forma de construção do software é baseado apenas em eventos.

