


Questão 1

Ainda não respondida

Vale 0.75 ponto(s).

▶ Marcar questão

 [Editar questão](#)

Explique a diferença entre **Classe** e **Objeto** em POO, dando um exemplo prático.


A **Classe** é o molde que define os atributos e métodos.
Já o **Objeto** é a instância criada a partir da classe com valores atribuídos.
Ex: Classe Carro possui atributos como: marca, modelo e métodos como: ligar() e acelerar();
Objetos criados a partir da classe:
carro1 : Carro (marca = "Toyota, modelo = "Corolla");
Carro 2 : Carro (marca = "Honda", modelo = "Civic");

Questão 2

Incompleto

Vale 1.00 ponto(s).

▶ Marcar questão

 Editar questão

Sobre os paradigmas de programação, assinale a alternativa correta:

Escolha uma opção:

- ☐ a. O paradigma funcional foca em objetos e atributos.
- ☒ b. O paradigma orientado a objetos modela o sistema baseado em entidades do mundo real.
- ☐ c. O paradigma funcional é amplamente utilizado em sistemas orientados a objetos.
- ☐ d. O paradigma imperativo foca em funções puras e imutabilidade.

Verificar

Questão 3

Incompleto

Vale 0.25 ponto(s).

▶ Marcar questão

 [Editar questão](#)

Encapsulamento significa ocultar detalhes internos e controlar o acesso aos atributos e métodos.

Escolha uma opção:

- ☒ Verdadeiro
- ☐ Falso

Verificar

Questão 4

Incompleto

Vale 0.25 ponto(s).

🚩 Marcar questão

 Editar questão

Variáveis locais são acessíveis em toda a classe.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☒ Falso


Verificar

Questão 5

Incompleto

Vale 0.25 ponto(s).

▶ Marcar questão

 Editar questão

Atributos estáticos pertencem a cada instância de objeto.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☒ Falso

Verificar

<p>Questão 6</p> <p>Incompleto</p> <p>Vale 0.25 ponto(s).</p> <p>🚩 Marcar questão</p> <p>⚙️ Editar questão</p>	<p>O modificador private permite acesso apenas dentro da própria classe.</p> <p>Escolha uma opção:</p> <p><input checked="" type="radio"/> Verdadeiro</p> <p><input type="radio"/> Falso</p> <p>Verificar</p>
<p>Questão 7</p> <p>Incompleto</p> <p>Vale 0.75 ponto(s).</p> <p>🚩 Marcar questão</p> <p>⚙️ Editar questão</p>	<p>No Diagrama de Classe UML, o símbolo '+' indica:</p> <p>Escolha uma opção:</p> <p><input checked="" type="radio"/> a. Método público</p> <p><input type="radio"/> b. Nenhuma das alternativas</p> <p><input type="radio"/> c. Atributo privado</p> <p><input type="radio"/> d. Atributo protegido</p>
<p>Questão 8</p> <p>Incompleto</p> <p>Vale 1.00 ponto(s).</p> <p>🚩 Marcar questão</p> <p>⚙️ Editar questão</p>	<p>Sobre escopo de variáveis em Java, marque a correta:</p> <p>Escolha uma opção:</p> <p><input type="radio"/> a. Variáveis de bloco podem ser acessadas de qualquer parte do código.</p> <p><input type="radio"/> b. Variáveis de instância e locais são sempre armazenadas no mesmo espaço da memória.</p> <p><input checked="" type="radio"/> c. Variáveis locais só existem durante a execução do método onde foram declaradas.</p> <p><input type="radio"/> d. Variáveis de instância pertencem a todas as classes, não aos objetos.</p>
<p>Questão 9</p> <p>Incompleto</p> <p>Vale 1.00 ponto(s).</p> <p>🚩 Marcar questão</p> <p>⚙️ Editar questão</p>	<p>Assinale as afirmações corretas.</p> <p>Escolha uma ou mais:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Se nenhum construtor for definido, o compilador cria um construtor padrão sem parâmetros.</p> <p><input type="checkbox"/> b. O construtor pode ter tipo de retorno, inclusive void.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> c. Construtores podem ser sobrecarregados.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> d. O construtor em Java deve ter o mesmo nome da classe.</p>
<p>Questão 10</p> <p>Incompleto</p> <p>Vale 0.75 ponto(s).</p> <p>🚩 Marcar questão</p> <p>⚙️ Editar questão</p>	<p>Qual das alternativas corresponde a uma associação reflexiva?</p> <p>Escolha uma opção:</p> <p><input type="radio"/> a. Uma Casa é composta por vários Cômodos criados dentro dela.</p> <p><input checked="" type="radio"/> b. Um Funcionário supervisiona outro Funcionário.</p> <p><input type="radio"/> c. Um Pedido possui pelo menos um Item.</p> <p><input type="radio"/> d. Um Departamento possui vários Professores.</p>

Questão 11

Incompleto

Vale 0.75 ponto(s).

🚩 Marcar questão

⚙ Editar questão

Marque a alternativa que melhor descreve a Agregação:

Escolha uma opção:

- ☒ a. Uma relação Todo-Parte, mas as partes podem existir independentemente.
- ☐ b. Uma relação Todo-Parte, em que as partes não podem existir sem o todo.
- ☐ c. Uma relação de uso temporário entre duas classes.
- ☐ d. Uma classe que depende de outra apenas em parâmetros de métodos.

Questão 12

Incompleto

Vale 1.00 ponto(s).

🚩 Marcar questão

⚙ Editar questão

Sobre padrões de nomenclatura em Java:

Escolha uma ou mais:

- ☐ a. Variáveis de instância devem usar letras maiúsculas para cada palavra (camel case).
- ☒ b. Classes devem começar com letra minúscula.
- ☒ c. Métodos seguem o padrão camelCase.
- ☒ d. Constantes são escritas em letras maiúsculas, separadas por '_'. (SNAKE CASE)

Questão 13

Incompleto

Vale 0.50 ponto(s).

🚩 Marcar questão

⚙ Editar questão

O uso de ArrayList em Java permite:

Escolha uma ou mais:

- ☒ a. Acesso rápido por índice.
- ☐ b. Não aceitar valores duplicados.
- ☒ c. Crescer e diminuir dinamicamente.
- ☒ d. Manter a ordem de inserção dos elementos.

O **Diagrama de Classe** mostra a estrutura de classes, atributos, métodos e relacionamentos.

Ex: Classe Carro com atributos como marca, modelo e métodos como ligar() e acelerar();

Já o **Diagrama de Objeto** não contém classe, ele mostra instâncias dessas classes.

Ex: carro1 : Carro (marca = "Honda", modelo "Corolla");