**Pergunta 1**

**10 / 10 pts**

O conceito de \_\_\_\_\_\_\_\_ está associado a herança. Trabalha com a redeclararão de métodos previamente herdados por uma classe. Esses métodos, embora semelhantes, diferem de alguma forma da implementação utilizada na superclasse, sendo necessário, portanto, reimplementá-los na subclasse. Assinale a alternativa que completa corretamente a lacuna:



Método.



Polimorfismo.

Comentários: Permite que um mesmo método com a mesma assinatura tenha comportamentos diferentes de acordo com suas necessidades. O termo polimorfismo tem origem grega e significa "muitas formas" (poli = muitas, morphos = formas).



Herança.



Encapsulamento.



Estado.

**Pergunta 2**

**10 / 10 pts**

Por meio da \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ é possível estabelecer uma forma de programação uniforme, pois possui o esqueleto para o desenvolvimento de uma determinada classe ou componente. Assinale a alternativa que completa corretamente a lacuna:



Operação.



Interface.

Comentários: Uma interface pode ser definida como uma classe que possui um conjunto de métodos padronizados, sem implementação.



Atributo.



Método.



Objeto.

**Pergunta 3**

**10 / 10 pts**

O relacionamento é representado por uma seta, com linhas pontilhadas. O caso de uso na qual essa seta é apontada é um caso de uso de execução obrigatória. O relacionamento citado refere-se a:



Associação.



Extensão.



Generalização.



Inclusão.

**Comentários: *include*: esse tipo de relacionamento, contido nos casos de uso indica uma “especialização entre casos de uso”, que obriga a implementação do recurso no caso de uso “mais especializado”.**



Dependência.

**Pergunta 4**

**10 / 10 pts**

É um diagrama que pode ser utilizado para definir as camadas de um *software* ou processo de desenvolvimento. A qual diagrama o conceito se refere?



Diagrama de Classe.



Diagrama de Atividades.



Diagrama de Caso de Uso.



Diagrama de Pacote.

**Comentários: O diagrama de pacotes é um diagrama estrutural, que tem por objetivo representar os subsistemas ou submódulos englobados por um sistema, de forma a determinar as partes que o compõem. Pode ser utilizado também para auxiliar e demonstrar a arquitetura de uma linguagem, como ocorre com a própria UML, ou ainda para definir as camadas de um *software* ou processo de desenvolvimento (GUEDES, 2009).**



Diagrama de Entidade.

**Pergunta 5**

**10 / 10 pts**

Protege o acesso direto (referência) aos atributos de uma classe. O conceito refere-se a(ao):



Herança.



Encapsulamento.

Comentário: Uma das vantagens do encapsulamento é que toda parte encapsulada de ter suas características alteradas sem afetar outros objetos ou partes do sistema que as utilizam



Atributo.



Operação.



Método.

**Pergunta 6**

**10 / 10 pts**

Representa a situação que um elemento (muitas vezes um objeto) se encontra em determinado momento durante o período em que participa de um processo. Assinale a alternativa correspondente:



Caso de Uso.



Classe.



Situação.



Estado.

Comentários: Representação do estado ou situação que o objeto se encontra ou pode se encontrar no decorrer do processamento do sistema.



Atividade.

**Pergunta 7**

**10 / 10 pts**

Dentro de um \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ podemos armazenar características por meio de seus atributos e ações por meio dos seus métodos. Assinale a alternativa que preenche a lacuna corretamente:



Atributo.



Classe.



Operação.



Método.



Objeto.

Comentários: Um objeto é a instância de uma classe. Dentro de um objeto podemos armazenar características por meio de seus atributos e ações por meio dos seus métodos, além de realizar comunicação com outros objetos mediante o envio de mensagens.

**Pergunta 8**

**10 / 10 pts**

“Pode ser definida como uma entidade que representa um conjunto de objetos com características semelhantes”. A definição refere-se a(ao):



Classe.

Comentários: Classe pode ser definida como uma entidade que representa um conjunto de objetos com características semelhantes. Uma classe define o comportamento dos objetos, por meio de métodos, e quais características ela possui, por meio de atributos. Exemplo de classe: Computador, Pessoa, Automóvel, Animal etc.



Associação.



Objeto.



Método.



Entidade.

**Pergunta 9**

**10 / 10 pts**

Na programação orientada a objetos, os \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ podem ser definidos como características que uma determinada classe ou objeto possui. Assinale a alternativa que preenche a lacuna corretamente:



Classe.



Instância.



Herança.



Atributo.

Comentários: Na programação orientada a objetos, os atributos podem ser definidos como características que uma determinada classe ou objeto possui, apresentando assim a estrutura dessa classe. Eles também são chamados de variáveis de classe e podem ser classificados em atributos de instância e atributos de classe, de acordo com seu nível de acesso.



Método.

**Pergunta 10**

**10 / 10 pts**

No diagrama de Sequência, pode-se utilizar de quadros, sendo que nestes, algumas tags/ operadores, podem ser utilizadas. O operador que identifica uma repetição é:



Loop.

Comentários: Este operador caracteriza que o conteúdo do fragmento pode ser repetido por diversas vezes, dependendo da condição atribuída.



Seq.



Opt.



Ignore.



Alt.

Pontuação do teste: **10**