

Sala de Aula

Recente

De volta à disciplina

Padrão

Aulas

Ao Vivo/Revisão

Exercícios

Exercícios Comentados

Fixação 01

Fixação 02

Fixação 03

Programação Orientada a Objetos

Atividade anterior

Iniciado em

sexta, 21 Jun 2019, 06:17

Estado

Finalizada

Concluída em

sexta, 21 Jun 2019, 06:18

Avaliar

2,00 de um máximo de 10,00(20%)

Questão 1

Correto

Marcar questão

CESGRANRIO, 2007 – EPE

Que característica NÃO é fundamental em uma linguagem de programação orientada a objeto?

Escolha uma:

☐ a. Encapsulamento.

☒ b. Herança múltipla.

☐ c. Criação de classes.

☐ d. Herança simples.

☐ e. Instancição de objetos.

A resposta correta é: Herança múltipla..

Questão 2

Incorreto

Marcar questão

CESPE - 2016 - TRE-PI

Considerando o desenvolvimento de um projeto de software orientado a objetos, projetar a arquitetura do sistema envolve.

Escolha uma:

☐ a. identificar as classes de objetos que compõem o sistema.

☐ b. desenvolver o modelo de projeto do sistema.

☒ c. definir as interações entre o sistema e o ambiente em que está inserido.

☐ d. identificar os principais componentes do sistema e suas interações.

☐ e. especificar as interfaces entre os diversos componentes do sistema.

A resposta correta é: identificar os principais componentes do sistema e suas interações..

Questão 3

Incorreto

Marcar questão

Fundação Carlos Chagas, 2009 – TJ-PI

No âmbito dos princípios de concepção e programação orientada a objeto, é correto afirmar que "um objeto da subclasse é um objeto da superclasse, ou seja, os objetos da subclasse podem ser tratados como objetos da superclasse". Esta afirmação é possível quando se refere ao contexto de:

Escolha uma:

☐ a. Herança.

☐ b. Reutilização.

☒ c. Abstração.

☐ d. Encapsulamento.

☐ e. Polimorfismo.

A resposta correta é: Herança..

Questão 4

Incorreto

Marcar questão

FEPESE, 2010 – UDESC

Sejam A e B duas classes em um programa orientado a objetos. Se A é \_\_\_\_\_ de B, então objetos da classe A \_\_\_\_\_ atributos que objetos da classe B.

Assinale a alternativa que completa correta e sequencialmente as lacunas do texto.

Escolha uma:

☐ a. superclasse; possuem necessariamente mais.

☐ b. superclasse; possuem necessariamente menos.

☒ c. subclasse; possuem necessariamente menos.

☐ d. subclasse; podem possuir mais.

☐ e. subclasse; não podem possuir mais.

A resposta correta é: subclasse; podem possuir mais..

Questão 5

Incorreto

Marcar questão

Com o passar dos anos, a programação estruturada foi sendo deixada de lado e a programação orientada a objetos foi ganhando seu espaço no desenvolvimento de sistemas. Na programação orientada a objetos, temos conceitos como Herança e Polimorfismo. Sobre a programação orientada a objetos:

I. A classe é constituída por atributos, que representam os dados, e por operações a serem executadas, que representam os métodos.

II. O estado de um objeto não deve ser acessado diretamente, mas sim por meio de métodos de acesso. Esta afirmação está associada ao conceito de encapsulamento.

III. Herança é a propriedade que uma classe tem em legar seus elementos constituintes à sua subclasse.

Estão corretas as afirmativas:

Escolha uma:

☒ a. somente III.

☐ b. somente I e II.

☐ c. somente II.

☐ d. somente II e III.

☐ e. I, II e III.

A resposta correta é: I, II e III..

Questão 6

Incorreto

Marcar questão

As estruturas homogêneas servem para permitir o armazenamento de mais de um valor de mesmo tipo de dado, sob uma única variável, na forma de arranjo indexado. Assinale (V) para as afirmativas verdadeiras e (F) para as afirmativas falsas, a respeito de arranjos:

( ) podem ser unidimensionais, bidimensionais ou multidimensionais

( ) são estruturas de armazenamento dinâmico, seu tamanho pode ser alterado a qualquer momento

( ) são chamados de "arrays"

( ) na Linguagem C#, os arranjos são objetos.

Escolha uma:

☐ a. V, F, V, V, V.

☐ b. V, F, V, F, F.

☐ c. V, V, V, V, V.

☐ d. F, V, V, V, V.

☒ e. F, F, V, V, V.

A resposta correta é: V, F, V, V, V..

Questão 7

Incorreto

Marcar questão

AOCP, 2012 – BRDE

Preencha as lacunas e, em seguida, assinale a alternativa correta. Uma classe \_\_\_\_\_ é aquela que contém uma declaração de método vazia e definições concretas de métodos e variáveis de instância. Desta forma uma classe \_\_\_\_\_ situa-se entre uma \_\_\_\_\_ e uma classe \_\_\_\_\_. Da mesma forma que uma interface, esse tipo de classe não pode ser \_\_\_\_\_.

Escolha uma:

☐ a. protegida / protegida / concreta / interface / estendida.

☐ b. concreta / concreta / interface / concreta / estendida.

☐ c. abstrata / abstrata / interface / concreta / instanciada.

☒ d. privada / privada / pública / protegida / estendida.

☐ e. pública / pública / concreta / interface / instanciada.

A resposta correta é: abstrata / abstrata / interface / concreta / instanciada..

Questão 8

Correto

Marcar questão

As variáveis são partes importantes no desenvolvimento de uma aplicação, em C++, assim sendo, para fazer a declaração de uma variável qual seria a maneira correta? Escolha uma das opções apresentadas a seguir para responder à questão levantada, no enunciado.

Escolha uma:

☐ a. int num = '0';

☐ b. int = 44;

☒ c. int num;

☐ d. num = 44;

☐ e. Nenhuma está correta.

A resposta correta é: int num;.

Questão 9

Incorreto

Marcar questão

FGV, 2013 - TJ-AM

Observe o código Java a seguir, que ilustra a utilização da instrução for-each.

```
f**
Classe: InstrucaoForEach
Autor: Natanael
Ano: 2013
*/
public class InstrucaoForEach {
    enum Naue [ OURO, ESPADA, COPAS, PAUS];
    public static void mais ( String [ ] args ) {
        Naipe carta = Naipe.OURO;
        for ( Naipe n : Naipe.values ( ) ) {
            System.out.println ( "Valor " + n.ordinal ( ) );
        }
    }
}
```

A execução dessa classe irá gerar o seguinte resultado:

Escolha uma:

☒ a. Valor = 1  
Valor = 2  
Valor = 3  
Valor = 4

☒ b. Valor = 0  
Valor = 1  
Valor = 2  
Valor = 3

☐ c. Valor = 1

☐ d. Valor = 0

☐ e. Valor = OURO  
Valor = ESPADA  
Valor = COPAS  
Valor = PAUS

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é:  
Valor = 0  
Valor = 1  
Valor = 2  
Valor = 3  
.

Questão 10

Incorreto

Marcar questão

Na criação de um programa em C++ o desenvolvedor resolveu criar duas classes main, as quais ele deu nome de main1 e main2, na inicialização do programa ele colocou a chamada dessas classes para uma abaixo da outra, chamando primeiramente main2 e logo na sequência main1, nesse caso o que aconteceria na compilação desse programa? Escolha uma das opções apresentadas a seguir para responder à questão levantada, no enunciado.

Escolha uma:

☐ a. O programa iria executar apenas a main1.

☐ b. O programa inicializaria a classe main2 e logo na sequência a main1.

☒ c. O programa iria executar apenas a main2.

☒ d. O programa não iria funcionar, pois é permitida apenas uma main por programa.

☐ e. O programa iria identificar o nome da classe main1 e iniciaria ela antes de main2.

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: O programa não iria funcionar, pois é permitida apenas uma main por programa..

Navegação ...

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Terminar revisão

Terminar revisão