

Sala de Aula

☰

Recente

De volta à disciplina

Padrão

Aulas

Ao Vivo/Revisão

Exercícios

Exercícios Comentados

Fixação 01

Fixação 02

Fixação 03

Atividade anterior

Iniciado em

sexta, 21 Jun 2019, 06:16

Estado

Finalizada

Concluída em

sexta, 21 Jun 2019, 06:17

Avaliar

1,00 de um máximo de 10,00(10%)

Questão 1

Incorreto

⚑ Marcar questão

Fundação Carlos Chagas, 2014 – TRT - 16ª REGIÃO (MA)

É uma linguagem de programação orientada a objetos que está disponível para diversas plataformas. Nela, todas as variáveis são objetos, inclusive os tipos primitivos. Possui métodos para geração de códigos em tempo real (como os attribute accessors), utiliza mixins para emular herança múltipla, permite passar code blocks como parâmetros para métodos e permite a criação de clausuras. A linguagem descrita é denominada:

Escolha uma:

☐ a. Java.

☒ b. COBOL.

☐ c. Ruby.

☐ d. C Sharp.

☐ e. Python.

A resposta correta é: Ruby..

Questão 2

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. subclasse; não podem possuir mais.

☐ b. superclasse; possuem necessariamente menos.

☐ c. subclasse; possuem necessariamente menos.

☒ d. superclasse; possuem necessariamente mais.

☐ e. subclasse; podem possuir mais.

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

Questão 3

Incorreto

⚑ Marcar questão

Existem alguns dados, utilizados em sistemas comerciais, que são categorizados, como por exemplo uma lista de cores (vermelho, amarelo, azul, ...), dias da semana (segunda, terça, quarta, ...), e assim por diante. Para facilitar a implementação desse tipo de dado, algumas linguagens permitem a criação de enumeradores. Em C#, a cláusula utilizada para criação de um enumerador é:

Escolha uma:

☐ a. enumerate.

☐ b. enumerator.

☐ c. enum.

☒ d. enumerador.

☐ e. num.

A resposta correta é: enum..

Questão 4

Incorreto

⚑ Marcar questão

FGV, 2015 - TCE-SE

Em POO (Programação Orientada a Objetos), dizer que a classe A estende a classe B é o mesmo que dizer que:

Escolha uma:

☐ a. a classe B é derivada de A;

☐ b. a classe B é subclasse de A;

☒ c. as classes A e B são irmãs.

☐ d. a classe A é derivada de B;

☐ e. a classe A é superclasse de B;

A resposta correta é: a classe A é derivada de B;.

Questão 5

Incorreto

⚑ Marcar questão

COMVEST - UFAM - 2016 - UFAM - Técnico em Tecnologia da Informação

Na Programação Orientada para Objetos, a herança possibilita que as classes compartilhem seus atributos, métodos e outros membros da classe entre si. Para a ligação entre as classes, a herança adota um relacionamento esquematizado hierarquicamente. Assim, com o mecanismo da herança, dizer que uma classe FUNCIONÁRIO é derivada da classe PESSOA é o mesmo que dizer que:

Escolha uma:

☐ a. a classe FUNCIONÁRIO estende a classe PESSOA.

☐ b. as classes PESSOA e FUNCIONÁRIO são irmãs.

☒ c. a classe PESSOA é subclasse da classe FUNCIONÁRIO.

☐ d. a classe PESSOA estende a classe FUNCIONÁRIO.

☐ e. não existe nenhuma relação hierárquica entre as classes PESSOA e FUNCIONÁRIO.

A resposta correta é: a classe FUNCIONÁRIO estende a classe PESSOA..

Questão 6

Incorreto

⚑ Marcar questão

As diretivas de pré-processador são incluídas no início do código do programa em C++ e são iniciadas pelo símbolo #, e as mesmas não contêm ; no final da sintaxe. Qual das alternativas abaixo executa essas diretivas? Escolha uma das opções apresentadas a seguir para responder à questão levantada, no enunciado.

Escolha uma:

☐ a. Linkeditor.

☐ b. Programa.

☐ c. Compilador.

☒ d. Memória.

☐ e. Microprocessador.

A resposta correta é: Compilador..

Questão 7

Incorreto

⚑ Marcar questão

FCC - 2013 - DPE-SP - Agente de Defensoria – Programador

Um design pattern descreve uma solução geral comprovada e reutilizável para um problema recorrente no desenvolvimento de sistemas de software orientados a objetos. Padrões de projeto ajudam a reconhecer e implementar boas soluções para problemas comuns. Dois dos principais designs patterns utilizados atualmente são descritos a seguir:

I. Visa garantir que uma classe só tenha uma única instância e prover um ponto de acesso global a ela.

II. Visa definir uma dependência um-para-muitos entre objetos para que quando um objeto mudar de estado os seus dependentes sejam notificados e atualizados automaticamente.

Os designs patterns descritos em I e II são, respectivamente:

Escolha uma:

☐ a. Singleton e Command.

☐ b. Singleton e Observer.

☐ c. Facade e Adapter.

☒ d. Facade e Observer.

☐ e. Composite e Adapter.

A resposta correta é: Singleton e Observer..

Questão 8

Incorreto

⚑ Marcar questão

Fundação Carlos Chagas, 2016 – TRT - 23ª REGIÃO (MT)

Durante o desenvolvimento de uma aplicação orientada a objetos com Java, um Técnico criou uma interface para obrigar um conjunto de classes de diferentes origens a implementar certos métodos de maneiras diferentes, viabilizando a obtenção de polimorfismo. A interface criada pelo Técnico pode:

Escolha uma:

☐ a. possuir um único construtor vazio.

☐ b. possuir métodos abstratos.

☐ c. conter variáveis e métodos privados.

☒ d. conter métodos implementados.

☐ e. ser instanciada diretamente.

A resposta correta é: possuir métodos abstratos..

Questão 9

Incorreto

⚑ Marcar questão

IF-PE, 2016 - IF-PE

Entender corretamente o funcionamento dos conceitos da Orientação à Objetos durante seu funcionamento pode evitar grandes problemas durante a execução de um programa OO. A esse respeito utilize seus conhecimentos sobre herança, sobrescrita e polimorfismo para deduzir o comportamento do código abaixo. Em seguida, assinale a alternativa que contém o resultado da execução deste código.

class Pessoa {  
public Pessoa () {  
}  
}  
  
public class Administrativo extends Pessoa {  
public Administrativo (String s) {  
System.out.println ("Administrativo");  
}  
  
public static void main (String [] args ) {  
new Administrativo ( "Maria");  
}  
}

Escolha uma:

☐ a. Imprime: Administrativo Pessoa.

☒ b. O código não executa.

☐ c. Imprime: Maria Administrativo Pessoa.

☐ d. Imprime: Administrativo Pessoa Maria.

☐ e. Imprime: Pessoa Administrativo.

Sua resposta está incorreta.  
A resposta correta é: Imprime: Pessoa Administrativo..

Questão 10

Correto

⚑ Marcar questão

Em 1995, um grupo de quatro programadores conhecido como GoF (Gang of Four) publicou um livro intitulado "Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software". Este livro apresentava os chamados Padrões de Projeto, classificados em diferentes famílias. Dentre os padrões comportamentais, temos:

1) Iterator;

2) Memento;

3) State.

Que são responsáveis por:

( ) Definir quando um objeto pode ou não mudar de estado.

( ) Permitir o acesso aos itens de um container.

( ) Armazenar o estado de um objeto.

A ordem correta que relaciona os padrões com suas responsabilidades é:

Escolha uma:

☐ a. 2, 1, 3.

☐ b. 1, 2, 3.

☒ c. 3, 1, 2.

☐ d. 1, 3, 2.

☐ e. 3, 2, 1.

Sua resposta está correta.  
A resposta correta é: 3, 1, 2..

Navegação ...

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Terminar revisão

Terminar revisão