

Solo de Aula

☰ Recente ▾

🔔

PABLO LUCIO SANTANA SILVA

De volta à disciplina

Padrão

Aulas

Ao Vivo/Revisão

Exercícios

Exercícios Comentados

Fixação 01

Fixação 02

Fixação 03

Programação Orientada a Objetos

Atividade anterior

Próxima atividade

Iniciado em

quinta, 20 Jun 2019, 20:45

Estado

Finalizada

Concluída em

quinta, 20 Jun 2019, 20:46

Avaliar

3,00 de um máximo de 10,00(30%)

Questão 1

Correto

⚑ Marcar questão

A Linguagem C evoluiu para o C++ e sua sintaxe também serviu de base para criação de outras linguagens, como o Java e o C#. Em qualquer de suas derivações ou descendentes, há uma situação comum: a compilação de um programa em qualquer dessas linguagens inicia por uma função/método conhecido. Este método é identificado como:

Escolha uma:

☐ a. start().

☒ b. main().

☐ c. function().

☐ d. program().

☐ e. procedure().

A resposta correta é: main()..

Questão 2

Incorreto

⚑ Marcar questão

Existem diversas linguagens comerciais que permitem a programação orientada a objetos. O C++, o C# e o Java são exemplos dessas linguagens. Neste tipo de programação é importante restringir a visibilidade de alguns atributos para garantir:

Escolha uma:

☒ a. a herança.

☐ b. o encapsulamento.

☐ c. a classe.

☐ d. a instanciação.

☐ e. o polimorfismo.

A resposta correta é: o encapsulamento..

Questão 3

Correto

⚑ Marcar questão

A palavra computador remete diretamente ao ato de computar, calcular, e os computadores são uma evolução das máquinas de calcular. Até a década de 1940, a programação dos computadores digitais acontecia...

Escolha uma:

☐ a. através de rodas dentadas.

☐ b. através de linguagens de programação.

☒ c. através da combinação de chaves de liga-desliga.

☐ d. através dos cartões perfurados.

☐ e. através de fluxogramas.

A resposta correta é: através da combinação de chaves de liga-desliga..

Questão 4

Incorreto

⚑ Marcar questão

ESAF, 2004 – CGU

Na programação Orientada a Objetos:

Escolha uma:

☐ a. as Classes são tipos de objetos que descrevem as informações armazenadas e os serviços providos por um objeto.

☐ b. o diagrama de classes reflete o comportamento dinâmico do programa.

☒ c. a união de todos os objetos de uma classe forma seu método construtor.

☐ d. as Classes definem os serviços que podem ser solicitados a um construtor.

☐ e. as Classes definem o comportamento dinâmico de uma instância.

A resposta correta é: as Classes são tipos de objetos que descrevem as informações armazenadas e os serviços providos por um objeto..

Questão 5

Incorreto

⚑ Marcar questão

SUGEP, 2016 – UFRPE

Considere as afirmações abaixo, sobre os paradigmas de linguagens de programação.

1) As linguagens de programação Python, Ruby, C#, Cython e Lua são multiparadigmáticas e podem ser classificadas, pelo menos, nos paradigmas Orientado a Objetos, Funcional e Imperativo.

2) As linguagens de programação Object-Pascal (Delphi), Python, C++ e Java, embora deem suporte à Orientação a Objetos (OO), não são completamente orientadas a objetos.

3) As linguagens de programação Smalltalk e Ruby são completamente orientadas a objetos, uma vez que todo valor de dados é um objeto e todas as operações são vias chamadas de métodos.

Está(ão) correta(s):

Escolha uma:

☐ a. 1, 2 e 3.

☐ b. 1 e 3, apenas.

☒ c. 2 e 3, apenas.

☐ d. 1 e 2, apenas.

☐ e. 3, apenas.

A resposta correta é: 1, 2 e 3..

Questão 6

Incorreto

⚑ Marcar questão

O paradigma orientado a objetos foca na abstração e no contexto. Sobre orientação a objetos, é correto afirmar:

I. Uma classe é o projeto do objeto. Cada objeto criado a partir da classe terá os mesmos os atributos.

II. Um relacionamento de herança significa que a classe derivada herdará os atributos e métodos da classe base.

III. Uma interface é uma classe totalmente abstrata, ou seja, uma classe que não pode ser instanciada.

IV. A principal regra prática do encapsulamento é marcar os atributos como públicos e os métodos como privados.

Estão corretas as afirmações:

Escolha uma:

☐ a. somente I e II.

☐ b. somente II e III.

☐ c. somente II e IV.

☒ d. somente I e III.

☐ e. somente III e IV.

A resposta correta é: somente II e III..

Questão 7

Incorreto

⚑ Marcar questão

ESAF, 2004 – CGU

Analise as seguintes afirmações relativas a programação Orientada a Objetos:

I. As informações em um programa desenvolvido segundo a orientação a objetos são armazenadas, por herança, nas classes.

II. Em um programa, os objetos que precisam ser armazenados em memória não volátil são denominados objetos persistentes.

III. Na programação orientada a objetos, quando se utiliza um Banco de Dados relacional, deve-se criar métodos para mapear, em tabelas, os objetos que serão armazenados.

IV. Em uma aplicação podem existir múltiplas instâncias de uma mesma classe e estas conterão diferentes atributos de instâncias.

Estão corretos os itens:

Escolha uma:

☐ a. III e IV.

☒ b. I e II.

☐ c. II e IV.

☐ d. I e III.

☐ e. II e III.

A resposta correta é: II e III ..

Questão 8

Incorreto

⚑ Marcar questão

O paradigma estruturado foi, durante muito tempo, utilizado para a criação dos sistemas comerciais. Mas, à medida que a indústria de software foi crescendo, ele foi dando espaço ao paradigma orientado a objetos. Sobre este paradigma, assinale (V) para as afirmativas verdadeiras e (F) para as afirmativas falsas:

() um objeto pode existir mesmo que não exista nenhum evento a ele associado.

() os conceitos de generalização e especialização da orientação a objetos estão diretamente associados ao conceito de herança.

() um construtor é executado automaticamente sempre que um novo objeto é criado.

() polimorfismo é o princípio pelo qual duas ou mais classes derivadas de uma mesma superclasse podem invocar métodos que têm a mesma assinatura e mesmo comportamento.

() uma classe define o comportamento dos objetos através de seus métodos, e quais estados ele é capaz de manter através de seus atributos.

Escolha uma:

☐ a. F, F, V, V, V.

☒ b. F, F, F, V, V.

☐ c. V, V, V, F, V.

☐ d. V, V, V, V, V.

☐ e. V, V, F, F, V.

A resposta correta é: V, V, V, F, V..

Questão 9

Correto

⚑ Marcar questão

Cronologicamente, existem autores que classificam as Linguagens de Programação em gerações, porém de forma não consensual. Ainda assim, é possível identificar momentos das linguagens pelas suas características. Considerando as seguintes Linguagens de Programação:

1. Fortran e Lisp

2. Cobol e Basic

3. Pascal

4. C++

5. Java e C#

Relacione-as com suas principais características:

() Seus programas utilizam máquina virtual para executar

() Realização de cálculos

() Principal precursora das linguagens orientadas a objetos.

() Manipulação de dados

() Ensino da programação estruturada

Escolha uma:

☐ a. 5, 3, 4, 1, 2.

☐ b. 1, 3, 5, 2, 4.

☒ c. 5, 1, 4, 2, 3.

☐ d. 1, 2, 3, 4, 5.

☐ e. 5, 4, 3, 2, 1.

A resposta correta é: 5, 1, 4, 2, 3..

Questão 10

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. Esta última foca no contexto e na abstração. Sobre o paradigma orientado a objetos:

I. Objetos são apenas agrupamentos de métodos.

II. Objetos são instâncias de classes.

III. Herança é uma relação entre objetos.

IV. Herança é uma relação entre classes.

V. Mensagens são formas de executar métodos.

Estão corretas APENAS as afirmações.

Escolha uma:

☐ a. I, III e IV.

☒ b. II, III e V.

☐ c. I, III e VI.

☐ d. II, IV e V.

☐ e. III, IV e VI.

A resposta correta é: II, IV e V..

Navegação ...

12345

678910

Terminar revisão

Terminar revisão