

Sala de Aula

☰

Recente

<

De volta à disciplina

Padrão

>

Aulas

>

Ao Vivo/Revisão

>

Exercícios

>

Exercícios Comentados

>

Fixação 01

>

Fixação 02

>

Fixação 03

>

Atividade anterior

Atividade seguinte

Iniciado em

sexta, 21 Jun 2019, 06:18

Estado

Finalizada

Concluída em

sexta, 21 Jun 2019, 06:19

Avaliar

0,00 de um máximo de 10,00(0%)

Questão 1

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. desenvolver o modelo de projeto do sistema.

☒ b. especificar as interfaces entre os diversos componentes do sistema.

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

☐ d. definir as interações entre o sistema e o ambiente em que está inserido.

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

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

Questão 2

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. enumerator.

☒ b. num.

☐ c. enumerate.

☐ d. enumerador.

☐ e. enum.

A resposta correta é: enum..

Questão 3

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 subclasse de A;

☒ b. a classe A é superclasse de B;

☐ c. a classe A é derivada de B;

☐ d. a classe B é derivada de A;

☐ e. as classes A e B são irmãs.

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

Questão 4

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. Python.

☒ b. Java.

☐ c. COBOL.

☐ d. C Sharp.

☐ e. Ruby.

A resposta correta é: Ruby..

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 PESSOA estende a classe FUNCIONÁRIO.

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

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

☐ d. a classe FUNCIONÁRIO estende a classe PESSOA.

☐ e. as classes PESSOA e FUNCIONÁRIO são irmãs.

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

Questão 6

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. conter métodos implementados.

☒ b. conter variáveis e métodos privados.

☐ c. ser instanciada diretamente.

☐ d. possuir um único construtor vazio.

☐ e. possuir métodos abstratos.

A resposta correta é: possuir métodos abstratos..

Questão 7

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. Compilador.

☐ b. Microprocessador.

☒ c. Linkeditor.

☐ d. Programa.

☐ e. Memória.

A resposta correta é: Compilador..

Questão 8

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 II.

☒ c. somente II e III.

☐ d. somente I e II.

☐ e. I, II e III.

A resposta correta é: I, II e III..

Questão 9

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

☐ b. O programa iria executar apenas a main2.

☒ c. O programa iria executar apenas a main1.

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

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

Sua resposta está incorreta.

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

Questão 10

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: Maria Administrativo Pessoa.

☐ b. Imprime: Administrativo Pessoa Maria.

☒ c. O código não executa.

☐ d. Imprime: Pessoa Administrativo.

☐ e. Imprime: Administrativo Pessoa.

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: Imprime: Pessoa Administrativo..

Navegação ...

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Terminar revisão

Terminar revisão