

Quiz 05 - BOOTCAMP ROBOCAMP 2025

Total de pontos 10/10 ?

Esse quiz é referente a aula 05 do Bootcamp Robocamp. Além de servir para fixar os conceitos vistos no treinamento, servirá para monitoramento de presença. Portanto, não responder ao quiz acarretará em falta na aula.

Para mais informações, entre em contato conosco:

- E-mail: contato@robocampft.org
- Instagram: robocamp.ft ([link](#))

E-mail *

pedroconceicao46@gmail.com

Nome completo *

Pedro Dos Santos Conceição

E-mail (acadêmico se for aluno UNICAMP) *

pedroconceicao46@gmail.com



✓ O que é um paradigma de programação? *

1/1

- ☐ Um tipo de linguagem de marcação
- ☐ Uma biblioteca de funções reutilizáveis
- ☐ Uma forma de compilar programas
- ☒ Um estilo ou disciplina para organizar e escrever código



✓ Qual das alternativas **não** é um dos três paradigmas principais mencionados na aula?

*1/1

- ☐ Estruturado
- ☐ Funcional
- ☐ Orientado a Objetos
- ☒ Modular



✓ Na programação estruturada, qual das opções é usada para manipular os dados? *

1/1

- ☐ Classes
- ☐ Objetos
- ☒ Funções
- ☐ Métodos associados



✓ Na Programação Orientada a Objetos, o que representa a “receita” que gera objetos? *1/1

- ☒ Classe
- ☐ Estrutura
- ☐ Método
- ☐ Atributo



✓ Na comparação entre programação estruturada e OO, qual é uma vantagem da OO? *1/1

- ☐ Menos linhas de código
- ☐ Menos consumo de memória
- ☒ Maior coesão entre dados e comportamentos
- ☐ Execução mais rápida



✓ No exemplo da aula, o que significa a afirmação "Carro é um Automóvel" no contexto de herança? *1/1

- ☐ Significa que Carro e Automóvel são classes totalmente independentes
- ☒ Significa que a classe Carro herda todos os atributos e métodos públicos e protegidos da classe Automóvel
- ☐ Significa que Automóvel é uma instância da classe Carro
- ☐ Significa que Carro e Automóvel são sinônimos no código



✓ Em C++, qual é a palavra usada para definir o nível de acesso dos atributos e métodos?

*1/1

- ☐ this
- ☒ public
- ☐ static
- ☐ friend



✓ Qual das alternativas representa corretamente a relação entre classe e objeto?

*1/1

- ☐ Um objeto define os métodos de uma classe
- ☐ Uma classe é uma instância de um objeto
- ☒ Um objeto é uma instância de uma classe
- ☐ Um objeto herda de uma classe



✓ A prática de **encapsular** atributos e comportamentos em uma classe promove:

*1/1

- ☒ Organização e proteção de dados
- ☐ Herança múltipla
- ☐ Redução da performance
- ☐ Maior repetição de código



✓ Quando uma classe herda atributos e métodos de outra, isso se refere ao *1/1 pilar da POO chamado:

- ☐ Composição
- ☐ Encapsulamento
- ☒ Herança
- ☐ Abstração



Este formulário foi criado em Unicamp.
Este formulário parece suspeito? [Relatório](#)

Google Formulários



