PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

EXERCÍCIOS 03

Responda com suas próprias palavras:

1. O que são construtores e destrutores?

Resposta: Método construtor é um trecho de código utilizado para instanciar um objeto (criar o objeto). Já o método destrutor é um trecho de código utilizado para finalizar (destruir) o objeto criado pelo método construtor após o termino de seu uso na aplicação.

1. Qual a utilidade da sobrecarga?

Resposta: A sobrecarga é utilizada para ajudar e otimizar a manutenção no código, pois com ela, quando se for aplicar a manutenção, não será necessário renomear um método já existente, será necessário apenas mudar parte de sua assinatura.

1. O que é um objeto?

Resposta: Objeto é conjunto de atributos e seus respectivos valores, e os métodos pertencentes à classe.

1. Qual a relação entre classe e objeto?

Resposta: A classe é a estrutura onde estão as características abstraídas, já o objeto é o elemento com as características abstraídas que será manuseado e moldado pelo desenvolvedor.

1. Qual a diferença entre membros estáticos e de instância?

Resposta: Os atributos estáticos existem independentemente se o objeto tiver sido ou não instanciado, e caso seja atribuído um valor a ele, o mesmo valerá para todos os objetos criados e instanciados.

Os métodos estáticos podem acessar apenas atributos estáticos, enquanto os métodos instanciados podem acessar qualquer atributo, independente do seu tipo.