

Iniciado em	sexta-feira, 7 jun. 2024, 21:07
Estado	Finalizada
Concluída em	sexta-feira, 7 jun. 2024, 21:08
Tempo empregado	58 segundos
Notas	5,00/5,00
Avaliar	10,00 de um máximo de 10,00(100%)
Comentários	e

Questão 1

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é o propósito dos modificadores de acesso em POO?

- ☐ a. Permitir a execução de código em diferentes threads.
- ☐ b. Gerenciar a memória alocada para objetos.
- ☐ c. Definir a ordem de execução das instruções no programa.
- ☒ d. Controlar a visibilidade e a acessibilidade de classes, métodos e atributos. ✓
- ☐ e. Facilitar a conversão de tipos de dados diferentes.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Controlar a visibilidade e a acessibilidade de classes, métodos e atributos.

Questão 2

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual das opções a seguir melhor descreve o encapsulamento em POO?

- ☐ a. A capacidade de uma variável chamar outras funções.
- ☐ b. A maneira como objetos são instanciados a partir de arquivos.
- ☐ c. A utilização de laços de repetição para processar dados.
- ☐ d. A organização de código em arquivos separados.
- ☒ e. A prática de esconder a implementação interna de uma classe, expondo apenas o necessário através de interfaces públicas. ✓

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: A prática de esconder a implementação interna de uma classe, expondo apenas o necessário através de interfaces públicas.

Questão 3

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é polimorfismo em POO?

- ☐ a. A utilização de operadores matemáticos em diferentes contextos.
- ☒ b. A capacidade de métodos diferentes serem chamados, dependendo do objeto que invoca o método. ✓
- ☐ c. A habilidade de um objeto mudar sua forma física.
- ☐ d. A criação de novos tipos de dados a partir de tipos existentes.
- ☐ e. A capacidade de uma variável armazenar diferentes tipos de dados.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: A capacidade de métodos diferentes serem chamados, dependendo do objeto que invoca o método.

Questão 4

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é a principal característica da Programação Orientada a Objetos (POO)?

- ☒ a. Encapsulamento de dados e comportamentos dentro de objetos. ✓
- ☐ b. Execução sequencial de instruções.
- ☐ c. Organização do software em torno de funções e procedimentos.
- ☐ d. Uso de ponteiros para manipulação direta de memória.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Encapsulamento de dados e comportamentos dentro de objetos.

Questão 5

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Em POO, a herança é usada para:

- ☒ a. Permitir que uma classe derive de outra, herdando seus atributos e métodos. ✓ Herdar atributos.
- ☐ b. Definir a estrutura de dados de um programa.
- ☐ c. Organizar o fluxo de execução do programa.
- ☐ d. Criar múltiplas instâncias independentes de uma classe.
- ☐ e. Compartilhar código entre funções não relacionadas.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Permitir que uma classe derive de outra, herdando seus atributos e métodos.