



Programação Orientada a objetos
Vinicius Silvano

LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES ABAIXO

1. Verifique se, além deste caderno de questões, você recebeu a Folha de Respostas, destinado à transcrição das respostas das questões de múltipla escolha (objetivas) e das questões dissertativas.
2. As questões e seus respectivos pesos dessa avaliação estão distribuídas em:

Parte	Quantidade de questões	Peso individual
-------	------------------------	-----------------

3. Leia atentamente cada questão antes de iniciar o teste, pois questões com marcações incorretas ou rasuras não serão consideradas.
4. Use caneta esferográfica de tinta preta ou azul, tanto para marcar as respostas das questões objetivas quanto para escrever as respostas das questões discursivas. Lápis ou outros meios de marcação serão desconsiderados.
5. Responda cada questão discursiva em, no máximo, 15 linhas. Qualquer texto que ultrapasse o espaço destinado à resposta será desconsiderado.
6. Não serão permitidos o uso de quaisquer equipamentos eletrônicos, incluindo aparelhos celulares, tablets e notebooks. Eles devem permanecer desligados durante toda a avaliação.
7. Não se comunique com os demais estudantes nem troque material com eles; não consulte material bibliográfico, cadernos ou anotações de qualquer espécie.
8. Observe as instruções de marcação das respostas das questões de múltipla escolha (apenas uma resposta por questão), expressas na Folha de Respostas.
9. Ao terminar a avaliação, entregue sua Folha de Respostas ao responsável pela aplicação da prova.
10. Para o correto preenchimento das questões objetivas na Folha de Respostas, informe apenas a letra da opção desejada, lembrando que cada questão objetiva permite apenas uma única marcação e que mais de uma indicação anulará a questão.

Questão 1

O uso da herança pode otimizar o tempo de desenvolvimento das aplicações orientadas a objetos devido ao reaproveitamento de código. Quando se implementa herança

- A. uma subclasse pode se tornar uma superclasse a qualquer momento, bastando para tanto que se derive uma subclasse a partir dela.
- B. a superclasse herda os atributos da subclasse, incluindo os atributos privados, públicos e protegidos.
- C. múltipla na linguagem Java versão 6, a subclasse herda características de mais de uma superclasse.
- D. só é possível obter polimorfismo na aplicação se houver sobrecarga de métodos.
- E. os métodos de uma superclasse não podem ser sobrescritos nas subclasses. porém, podem ser sobrecarregados.

Questão 2

O uso da herança pode otimizar o tempo de desenvolvimento das aplicações orientadas a objetos devido ao reaproveitamento de código. Quando se implementa herança

- A. uma subclasse pode se tornar uma superclasse a qualquer momento, bastando para tanto que se derive uma subclasse a partir dela.
- B. a superclasse herda os atributos da subclasse, incluindo os atributos privados, públicos e protegidos.
- C. múltipla na linguagem Java versão 6, a subclasse herda características de mais de uma superclasse.
- D. só é possível obter polimorfismo na aplicação se houver sobrecarga de métodos.
- E. os métodos de uma superclasse não podem ser sobrescritos nas subclasses. porém, podem ser sobrecarregados.

Questão 3

O uso da herança pode otimizar o tempo de desenvolvimento das aplicações orientadas a objetos devido ao reaproveitamento de código. Quando se implementa herança

- A. uma subclasse pode se tornar uma superclasse a qualquer momento, bastando para tanto que se derive uma subclasse a partir dela.
- B. a superclasse herda os atributos da subclasse, incluindo os atributos privados, públicos e protegidos.
- C. múltipla na linguagem Java versão 6, a subclasse herda características de mais de uma superclasse.
- D. só é possível obter polimorfismo na aplicação se houver sobrecarga de métodos.
- E. os métodos de uma superclasse não podem ser sobrescritos nas subclasses. porém, podem ser sobrecarregados.

Questão 4

Em POO (Programação Orientada a Objetos), dizer que a classe A estende a classe B é o mesmo que dizer que:

- 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;

Questão 5

Em POO (Programação Orientada a Objetos), dizer que a classe A é superclasse de B é o mesmo que dizer que:

- A. A é derivada de B;
- B. A estende B;
- C. B é derivada de A;
- D. B implementa A;
- E. A implementa B.

Questão 6

A orientação a objetos é um paradigma de análise, projeto e programação de sistemas de software baseado na composição e interação entre diversas unidades de software chamadas de objetos. Na programação orientada objetos com Java

- A. as interfaces podem conter assinaturas de métodos, atributos, constantes e construtores.
- B. as classes abstratas podem conter assinaturas de métodos, métodos implementados, constantes, variáveis, construtores e atributos.
- C. tanto as classes abstratas quanto as interfaces podem ser instanciadas diretamente por meio da instrução new.
- D. uma subclasse em uma relação de herança pode herdar muitas superclasses, o que caracteriza herança múltipla.
- E. um método de uma superclasse não pode ser sobrescrito em uma subclasse, porém, pode ser sobrecarregado.