

LISTA 7 – O PARADIGMA ORIENTADO A OBJETOS

1. O que é uma classe em programação orientada a objetos?
 - a) Um objeto específico
 - b) Um conjunto de métodos
 - c) Um modelo que define propriedades e comportamentos
 - d) Um tipo de variável
 - e) Uma função especial
2. Qual é o conceito fundamental de um objeto?
 - a) Um conjunto de variáveis
 - b) Um tipo de função
 - c) Uma instância de classe
 - d) Um tipo de dado
 - e) Um modelo abstrato
3. O que são métodos em uma classe?
 - a) Variáveis privadas
 - b) Funções definidas dentro de uma classe
 - c) Atributos estáticos
 - d) Métodos construtores
 - e) Tipos de dados
4. Qual é a finalidade dos métodos getters e setters?
 - a) Iniciar um objeto
 - b) Manipular arrays
 - c) Atribuir valores a atributos e retornar valores de atributos
 - d) Criar novos objetos
 - e) Executar operações matemáticas
5. Como você denota uma relação de agregação em um diagrama de classes?
 - a) Com um losango oco (não preenchido)
 - b) Com uma seta
 - c) Com uma linha sólida
 - d) Com uma linha sólida e um losango oco (não preenchido)
 - e) Com um círculo

6. O que são variáveis de instância em uma classe?

- a) Variáveis que pertencem à classe
- b) Variáveis que podem ser acessadas por qualquer objeto
- c) Variáveis estáticas
- d) Variáveis que pertencem a instâncias específicas da classe
- e) Variáveis privadas

7. Na linguagem Java, utilizam-se modificadores de acesso na declaração de variáveis em uma classe para que estas sejam acessíveis somente por métodos da classe em que estão declaradas, e utilizam-se, então, os métodos Get e Set para escrever ou ler qualquer uma dessas variáveis.

O modificador de acesso utilizado para declarar esse tipo de variável é o

- a) void.
- b) static.
- c) public.
- d) private.
- e) locked.

8. Um diagrama de classes em POO serve para:

- a) Representar o fluxo de dados em um algoritmo ou programa.
- b) Descrever a estrutura e as relações entre as classes de um sistema.
- c) Visualizar a implementação detalhada dos métodos de cada classe.
- d) Armazenar os dados de cada objeto criado durante a execução do programa.
- e) Documentar os casos de uso e requisitos funcionais do sistema.

9. Qual o objetivo principal de utilizar métodos getters em POO?

- a) Permitir a modificação direta dos atributos privados de um objeto.
- b) Expor os valores dos atributos privados de um objeto de forma controlada.
- c) Executar ações específicas relacionadas aos atributos de um objeto.
- d) Armazenar valores temporários durante a execução de um método.
- e) Verificar se um determinado valor existe em uma coleção de dados.

10. Em um diagrama de classes, qual símbolo representa uma classe?

- a) Um retângulo com o nome da classe no topo e seus atributos e métodos listados dentro.
- b) Um diamante com o nome da classe no centro e seus métodos listados em torno dele.
- c) Uma seta com o nome da classe na origem e o nome da classe herdada no destino.
- d) Um oval com o nome da classe no centro e seus atributos listados em torno dele.
- e) Um trapézio com o nome da classe no topo e seus métodos e atributos listados em seções separadas.

GABARITO

1 - C

2 - C

3 - B

4 - C

5 - D

6 - D

7 - D

8 - B

9 - B

10 - A