

### Parte I - Conceitos teóricos



A programação Orientada a objetos (POO) é uma forma especial de programar, mais próximo de como expressaríamos as coisas na vida real do que outros tipos de programação. *Nesse contexto*, quanto aos conceitos e características da orientados a objeto, faça as questões de teóricas (múltipla escolha, objetiva, dissertativo, verdadeiro ou falso) com objetivo de mensurar aprendizagem do conteúdo do programa de ensino.

- 1) Qual é tipo retorno de um construtor?
  - (A) void
  - (B) Object
  - (C) O nome da classe
  - (D) Um construtor não tem um tipo de retorno
  
- 2) A respeito dos conceitos acerca dos construtores em java, julgue os itens seguintes designando (C) para os certos e (E) para os errados:
  - (a) (C) (E) - Quando não é declarado nenhum construtor na classe, o Java o cria um construtor padrão;
  - (b) (C) (E) - Um construtor é um método especial, já que possui retorno;
  - (c) (C) (E) - O construtor dar a possibilidade durante o processo de criação do objeto inicializar os atributos de instância;
  - (d) (C) (E) Os construtores permitem modificar suas saídas.
  
- 3) Na orientação a objetos, é um recurso que serve para inicializar os atributos e é executado automaticamente sempre que um novo objeto é criado?
  - (A) método.
  - (B) polimorfismo.
  - (C) interface.
  - (D) classe.
  - (E) construtor.

4) Uma metodologia de desenvolvimento de sistemas é considerada Orientada a Objetos se ela orienta a construção de sistemas a partir do entendimento do mundo real como um conjunto de objetos que se comunicam entre si de forma coordenada. Dentre os principais conceitos relativos à Orientação a Objetos pode-se destacar (1) Construtores. De acordo com as aulas ministradas, responda aos itens abaixo:

(A) Defina o conceito de Construtor?

---

---

---

---

---