

Universidade da Beira Interior

Programação Orientada a Objectos

Cursos:

Matemática / Informática, Ensino da Informática, Eng.ª Informática, Mat. Aplicada

Mini – Teste 1C

2005/10/25

SEM CONSULTA

Duração: 30 minutos, 2.0 valores

Número: _____

Nome: _____

1 – No contexto da programação orientada a objectos diga, por palavras simples e no máximo em duas linhas, o que entende por:

a) “estado” de um objecto.

Resposta:

b) “construtor” de uma classe.

Resposta:

2 - O que são tipos referenciados e quais os que existem na linguagem Java.

Resposta:

3 – Suponha a seguinte declaração da classe Exemplo:

```
class Exemplo{  
    int x;  
    int v[];  
    ...  
}
```

a) Representando graficamente todas as variáveis usadas, explique o que acontece quando são executadas as instruções.

```
Exemplo e1, e2;  
e1 = new Exemplo();  
e2 = e1;
```

Resposta:

b) Defina um construtor que inicialize o valor de x com o valor recebido como parâmetro e que instancie o array v como um array de inteiros com dimensão 10.

Resposta:

c) Defina a operação que lhe permita consultar o valor do atributo x.

Resposta:
