

Universidade da Beira Interior

Programação Orientada a Objectos

Cursos:

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

Mini – Teste 1B

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) “comportamento” de um objecto.

Resposta:

b) “partilha de comportamento”.

Resposta:

2 – O que entende por “byte-code”.

Resposta:

3 - Explique o que está errado no seguinte conjunto de instruções.

```
int [] x1, x2 ;  
x1 = new int [5];  
x1[3] = x2[3];
```

Resposta:

4 – Suponha a classe Exemplo com os atributos int a e String x.

```
class Exemplo {  
int a;  
String x;
```

...

a) Defina para esta classe um construtor à sua escolha.

Resposta:

b) Escreva a ou as instruções que lhe permitam instanciar um objecto do tipo Exemplo.

Resposta:

c) Defina o método toString que lhe permita representar um objecto do tipo Exemplo sob a forma de texto.

Resposta:
