

# // GAME OF DELPHOS



1) Qual das seguintes opções não é uma palavra reservada:

- a) asm
- b) string
- c) threadvar
- d) integer





# GAME OF DELPHOS



2) Além de "Name", qual outra ordem as propriedades do Object Inspector podem ser exibidas?

- a) Value
- b) Index
- c) Category
- d) Escape



# // GAME OF DELPHOS



3) Qual a combinação de teclas para chamar o Refactory Extract Method?

- a) CTRL + ALT + A
- b) CTRL + SHIFT + E
- c) CTRL + SHIFT + M
- d) CTRL + F12



# // GAME OF DELPHOS



4) Qual dos seguintes diálogos da IDE é usado para modificar eventos de um grupo de TPanel em tempo de design?

- a) Project Options
- b) Object Inspector
- c) Object Repository
- d) Project Manager



# // GAME OF DELPHOS



5) Qual o tipo de arquivo inicia com a palavra reservada "program"?

- a) .dpk
- b) .pas
- c) .dpr
- d) .dfm





# GAME OF DELPHOS



6) A Seção Finalization de uma unit só pode ser utilizada se for declaradada também uma seção Initialization.

- a) Verdadeiro
- b) False



# // GAME OF DELPHOS



7) A maneira correta de declarar uma Diretiva condicional é:

- a) {\$DECLARE NOME\_DIRETIVA}
- b) {\$DEFINE NOME\_DIRETIVA}
- c) {\$INCLUDE NOME\_DIRETIVA}
- d) {\$USES NOME\_DIRETIVA}



# // GAME OF DELPHOS



8) CharSet := ['a','d','i'] \* ['a','b','o','i'];

Qual o valor da variável CharSet?

- a) ['d']
- b) ['b','o']
- c) ['d','b']
- d) ['a','i']





# // GAME OF DELPHOS



9) Qual das alternativas cita diferenças entre Classes e Records?

- a) Classes podem ter Fields e Records não.
- b) Classes podem ter Properties e Records não.
- c) Classes podem ter métodos destrutores e Records não.
- d) Classes podem ter métodos construtores e Records não.



# // GAME OF DELPHOS



10) Qual dos seguintes tipos é equivalente a um tipo Real?

- a) Single
- b) Double
- c) Extended
- d) Currency



11) Qual alternativa é uma string terminada em nulo?

- a) WideString;
- b) PChar;
- c) AnsiString;
- d) UnicodeString;

CANCELADA



12) Qual das seguintes opções não é uma declaração de Constante válida?

- a) `Origin = 0;`
- b) `NumChars = Ord('Z') - Ord('A') + 1;`
- c) `Digits: array[0..9] of Char = '0123456789';`
- d) `Beta: 'Teste';`





# GAME OF DELPHOS



13) Qual dos seguintes métodos retorna o numero de bytes de uma variável ou tipo?

- a) Length;
- b) ByteLength;
- c) SizeOf;
- d) BytesOf;



14) Como é declarado um "Procedure type"?

- a) `F = function MyFunction(x: Integer): Integer;`
- b) `F = function(X: Integer): Integer;`
- c) `F = reference to function(x: Integer): Integer;`
- d) `F = TMethod<procedure(X: Integer)>;`





# GAME OF DELPHOS



15) function Sample(out msg: string):string;  
O que um parâmetro "Out" indica?

- a) Ele define um parâmetro de saída e seu valor de entrada é descartado.
- b) Ele define um parâmetro onde seu valor de entrada não é descartado.
- c) Ele define um parâmetro passado para um programa externo.
- d) Ele define um resultado de saída de uma função

CANCELADA



16) Em que contexto parâmetros Default são permitidos?

- a) Parâmetros passados por constante e por valor
- b) Parâmetros var e out
- c) Parâmetros passados por valor e por referência
- d) Apenas parâmetros de tipos primitivos (string, Integer, Boolean...)





# // GAME OF DELPHOS



17) function Add(X, Y : integer) : integer; forward;

O que a diretiva forward indica no código de exemplo acima?

- a) É utilizada para estender o escopo da função para um ponto anterior no a sua declaração no código-fonte;
- b) É usado para especificar que a definição desta função não está na Unit atual;
- c) Indica que o valor de retorno da função é utiliza uma convenção de chamada (Calling Conventions) diferente do Pascal;
- d) Indica que a função encaminha o resultado para uma variável global predefinida.





# GAME OF DELPHOS



18) Qual é o benefício de se usar a diretiva Inline em procedures e functions?

- a) Otimizar o tamanho do código
- b) Alertar sobre um item obsoleto
- c) Permitir o acesso a outras linguagens
- d) Aumentar a performance





# GAME OF DELPHOS



19) Em quais circunstâncias a diretiva Inline não é utilizada pelo compilador?

- a) Métodos Virtuais e Dinâmicos
- b) Em construtores e destrutores
- c) Seções Initialization e Finalization
- d) Todas as alternativas





# GAME OF DELPHOS



20)

A - Procedure Store(X:Shortint);Overload;

B - Procedure Store(X:SmallInt);Overload;

Qual dos métodos acima é executado na chamada Store(327) ?

- a) A
- b) B
- c) A e B
- d) Nenhum





# GAME OF DELPHOS



21) Qual das seguintes convenções de chamada (Calling Conventions) possui a ordem de chamada de parâmetro indefinida?

- a) cdecl
- b) pascal
- c) stdcall
- d) safecall



22) function Execute: boolean; virtual; abstract;

Referente ao código acima, o que a diretiva abstract indica?

- a) Indica que o método pode ser redefinido em uma classe descendente.
- b) Indica que o método não possui implementação na classe onde é declarado.
- c) Suprime os warning do método que está sendo escondidos por um novo método.
- d) Abstrai um método de uma DLL.



23) O que acontece quando ocorre uma exceção no método construtor?

- a) O objeto é deixado na memória e o construtor retorna uma referência para a parte do objeto criado.
- b) Ocorre um access violation.
- c) O construtor termina e retorna nil, retirando o objeto da memória.
- d) O método destrutor é chamado







# GAME OF DELPHOS



24) Qual a diferença entre os escopos de visibilidade 'Private' e 'Strict Private' ?

- a) Nenhuma. É uma forma diferente de escrever a mesma coisa;
- b) Private é mais restritivo que Strict Private;
- c) Strict private é permitido apenas em pacotes de componentes;
- d) Strict Private é mais restritivo que Private.







# GAME OF DELPHOS



25) Quando uma classe é definida com a diretiva Abstract nenhum de seus métodos podem ser implementados.

- a) Verdadeiro
- b) Falso





# GAME OF DELPHOS



26) Quando uma classe é definida com a diretiva Sealed a classe não poderá ser herdada.

- a) Verdadeiro
- b) Falso





# GAME OF DELPHOS



27) Métodos virtuais visam otimizar desempenho enquanto que métodos dinâmicos visam reduzir o tamanho do código.

- a) Verdadeiro
- b) Falso





# GAME OF DELPHOS



28) Para criarmos um diretório incluindo todas as pastas intermediárias quando estas não existirem, utilizamos o método:

- a) CreateDirectories
- b) ForceDirectories
- c) CreateDir
- d) MakeDir



29) Qual a finalidade do método FilePos ?

- a) Retornar a posição corrente de um arquivo aberto;
- b) Retornar a posição de um arquivo no diretório;
- c) Retornar a posição de um Stream passado como parâmetro dentro de um arquivo;
- d) Retornar a posição de um trecho de arquivo na área de memória alocado para ele.





# GAME OF DELPHOS



30) O arquivo de projeto de uma DLL sempre iniciam com a palavra reservada:

- a) unit
- b) program
- c) dynamic
- d) library





# GAME OF DELPHOS



31) Qual cláusula identifica os pacotes externos dos quais o pacote depende?

- a) Uses
- b) Includes
- c) Requires
- d) Contains



32) Usando pacotes é possível compartilhar RTTI, ao contrário da DLL.

- a) a) Verdadeiro
- b) b) Falso





33) Qual a finalidade da diretiva Delayed?

- a) Permitir que um trecho de código aguarde até que algum processo seja finalizado.
- b) Fazer com que a carga de uma DLL implícita seja feito apenas quando ocorrer a primeira execução de um de seus métodos.
- c) Executar seu programa mesmo quando alguma das DLLs que ele utiliza não está presente.
- d) Permitir que DLL desenvolvidas em processadores de 64 bits possam ser executadas em programas desenvolvidos em plataformas de 32 bits.



34) Sobre interface é errado afirmar que:

- a) Todos os membros de uma interface são públicos.
- b) Interfaces não possuem Construtores e Destrutores.
- c) Métodos de uma interface podem ser declarados como Virtual.
- d) Uma interface pode conter Properties, desde que seus especificadores read e write apontem para métodos.



# // GAME OF DELPHOS



35) É a Interface base de todas Interfaces COM:

- a) IOLEAuto
- b) IUnknown
- c) IActiveX
- d) ICOMInterface





# GAME OF DELPHOS



36) A diretiva implements permite delegar a implementação de uma interface para uma property.

- a) Verdadeiro
- b) Falso





# GAME OF DELPHOS



37) Uma classe no Delphi pode implementar apenas uma interface.

- a) Verdadeiro
- b) Falso



# // GAME OF DELPHOS



38) Qual área de memória é utilizada por Strings?

- a) Heap
- b) Stack
- c) Ram
- d) Rom





# GAME OF DELPHOS



39) Que método aloca um tamanho de memória para uma variável (ponteiro) onde os bytes alocados não estão definidos com Zero:

- a) AllocMem
- b) IniMem
- c) CreateMem
- d) GetMem





# GAME OF DELPHOS



40) Como é possível reportar os vazamentos de memória ao encerrarmos a aplicação?

- a) `ReportMemoryLeaks.OnShutdown() := MyOnShutdown();`
- b) `{$REPORTMEMORYLEAKS ON}`
- c) `ReportMemoryLeaksOnShutdown := True;`
- d) `ReportMemoryLeaks.Active := True;`





41) Qual dos seguintes itens é uma declaração de método anônimo?

- a) TMetodoAnonimo = procedure(x: Integer) of object;
- b) TMetodoAnonimo = procedure(x: Integer) to reference;
- c) TMetodoAnonimo = anonymous procedure(x: Integer);
- d) TMetodoAnonimo = reference procedure(x: Integer);





# GAME OF DELPHOS



42) Qual destas classes possui um método para retornar a lista de métodos de uma classe?

- a) TRttiContext;
- b) TRttiType;
- c) TRttiMethod;
- d) TRttiClass;



43) Qual das alternativas é a declaração correta de uma Assertion?

- a) `Assert(Condition: Boolean; Message: String);`
- b) `Raise Assertion.Create(Condition: Boolean; Message: String);`
- c) `Raise EAssertionFailed.Create(Message: String);`
- d) `TAssert.Test(Condition: Boolean; Message: String);`



# // GAME OF DELPHOS



44) Qual é a classe base para todas as exceções no Delphi?

- a) Except
- b) Exception
- c) EAbort
- d) Raise





# GAME OF DELPHOS



45) Qual exceção é disparada quando uma componente existe em um TForm, mas sua declaração de tipo foi removida?

- a) Access Violation
- b) EAbort
- c) EClassNotFound
- d) EComponentError





# GAME OF DELPHOS



46) Quando você usa um bloco Try...Finally em seu código, isso significa que você não está tratando as exceções que possam ocorrer.

- a) Verdadeiro
- b) Falso



47) Quando você precisa realizar um tratamento especial para uma exceção dentro de um bloco try...except existente e ainda assim permitir que a exceção possa fluir para outros blocos, qual o comando você deve chamar?

- a) Exception
- b) Abort
- c) Continue
- d) Raise





# GAME OF DELPHOS



48) Em um dataset quando você navega de um registro para outro, o Dataset pode passar pelos seguintes estados:

- a) dsInactive para dsBrowse
- b) dsBrowse para dsCalcFields
- c) dsBrowse para dsCalcFields, e voltar para dsBrowse
- d) Sempre se mantém em dsBrowse





49) Qual evento é usado para fazer uma validação em nível de registro?

- a) Em um objeto TField o evento OnValidate.
- b) Em um objeto TDataSource o evento OnValidate.
- c) Em um objeto Dataset o evento OnValidate.
- d) Em um objeto Dataset o evento BeforePost.





# GAME OF DELPHOS



50) Qual dos seguintes itens melhor descreve o propósito de um TDataSource?

- a) Gerenciar as conexões de banco de dados em uma aplicação
- b) Executar instruções SQL de consulta a banco de dados para a aplicação.
- c) Encapsular funcionalidades do Database para a aplicação.
- d) Prover conexão entre um controle Data-Ware e um Dataset.





# GAME OF DELPHOS



51) Qual das seguintes alternativas não é um TDataSetState válido?

- a) dsInactive
- b) dsInsert
- c) dsOpening
- d) dsClosed



52) Você tem uma Query Master com o seguinte SQL:

```
Select custno, custname, phonenum from customer
```

Qual das alternativas mostra um SQL que prove uma Query Detalhe para ser lincada a Query Master acima?

- a) Select \* from orders where custno = :custno.
- b) Select \* from orders where :customer.custno
- c) Select custno, custname, phonenum from :customer, orders
- d) Select custname, custno, orders\_amountpaid from customer, orders where customer.custno = orders.custno



53) Qual a propriedade de um TDataSource somente habilita a modificação de dados através do método de edição de um Dataset?

- a) CanEdit
- b) IsChangable
- c) AutoEdit
- d) CanModify





# GAME OF DELPHOS



54) Qual janela de debug na IDE do Delphi é usada para visualizar as chamadas de métodos em tempo de execução?

- a) Event Log
- b) Modules
- c) Call Stack
- d) Watches



# // GAME OF DELPHOS



55) Qual classe o TButton herda a propriedade Caption?

- a) TControl
- b) TWinControl
- c) TComponent
- d) TButtonControl





# GAME OF DELPHOS



56) TDataModule é descendente de:

- a) TComponent
- b) TWinControl
- c) TControl
- d) TGraphicControl





# // GAME OF DELPHOS



57) Sobre a classe TGraphicControl podemos afirmar que?

- a) Tem a capacidade de receber foco.
- b) Provê a propriedade Canvas.
- c) Provê a propriedade Handle.
- d) Ela é descendente de TWinControl.





# GAME OF DELPHOS



58) Qual dos seguintes itens é uma propriedade existente no componente TLabel mas não é published?

- a) Visible
- b) Text
- c) TabOrder
- d) Caption



59) Qual destas propriedades pertence a um TImage?

- a) Images
- b) Glyph
- c) Picture
- d) Bitmap



60) Qual destas propriedades não existe em um TStaticText?

- a) Enabled
- b) TabStop
- c) ReadOnly
- d) OnClick





# GAME OF DELPHOS



61) O dbExpress faz cache de dados em memória.

- a) Verdadeiro
- b) Falso





# GAME OF DELPHOS



61) O TSQLExceptionType indica o tipo de comando que gerou uma exceção do tipo ESQLException.

- a) Verdadeiro
- b) Falso





# GAME OF DELPHOS



63) O método TSQLConnection.Execute retorna o número de registros que foram afetados pela instrução SQL executada?

- a) Verdadeiro
- b) Falso



64) O TSQLDataset não deve ser utilizado diretamente, pois sua finalidade é servir de classe base para o TSQLQuery e o TSQLTable.

- a) Verdadeiro
- b) Falso







# GAME OF DELPHOS



65) Qual método prove um manipulador inicial de mensagens do Windows para um controle?

- a) CreateWnd
- b) WndProc
- c) WindowsProc
- d) InitialWindowsProc





# GAME OF DELPHOS



66) Qual propriedade da classe TCanvas permite chamar as funções do Windows GDI e passar as informações necessárias ao Windows Device Context?

- a) DC
- b) HDC
- c) hWnd
- d) Handle



67) Você criou uma nova propriedade em seu componente e precisa que esta propriedade seja mostrada no Object Inspector.

Qual escopo de visibilidade deve ser utilizado?

- a) public
- b) exposed
- c) published
- d) private



68) Os componentes em um Component Template são adicionados ao formulário juntamente com as suas propriedades e eventos pré-definidos.

- a) Verdadeiro
- b) Falso





# GAME OF DELPHOS



69) Qual alternativa está correta sobre o "Write" de uma propriedade?

- a) Se for utilizado um método, ele deve ser uma função sem parâmetro onde o result deve ser do mesmo tipo da propriedade.
- b) Se for utilizado um método, ele deve ser uma procedure que tenha apenas um parâmetro do mesmo tipo da propriedade.
- c) Se for um campo, ele pode ser de qualquer tipo suportado pelo Delphi.
- d) Se for um campo, ele deve ser do mesmo tipo da classe.





# GAME OF DELPHOS



70) Qual das seguintes propriedades indica se um TCheckBox possui dois ou três estados?

- a) ControlStyle
- b) StateCount
- c) AllowGrayed
- d) GrayedState





# GAME OF DELPHOS



71) Qual método é usado para recriar um controle?

- a) RecreateControl
- b) RecreateWnd
- c) InitControl
- d) CreateWnd



72) Se um componente possui uma propriedade do tipo Tcomponent:

- a) O sistema de streaming utiliza a propriedade em si ao ler os valores do arquivo do Form.
- b) O Form lê os valores e a lista de componentes para preencher a propriedade.
- c) O sistema de streaming cria uma instância do tipo ao lê-la.
- d) O próprio componente lê os valores e cria a instância.







# GAME OF DELPHOS



73) Qual o método é chamado automaticamente pelo Object Inspector quando o usuário termina de alterar o valor de uma propriedade?

- a) PostValue
- b) SetValue
- c) SendValue
- d) ApplyText





# GAME OF DELPHOS



74) Quando criamos um editor de componentes, qual método se refere a execução de uma ação do editor?

- a) ExecuteEditor
- b) ExecuteVerb
- c) OnExecute
- d) OnClick





# GAME OF DELPHOS



75) Quais parâmetros são informados no método RegisterComponents ?

- a) Uma string com o nome da paleta onde o componente será exibido, uma string com o nome do componente e um array de TComponentClass contendo as classes que serão registradas.
- b) Um TComponentClass com a Classe a ser registrada e uma string com o nome da Unit onde está o componente.
- c) Uma string com o nome da paleta onde o componente será exibido e um array de TComponentClass contendo as classes que serão registradas.
- d) Uma string com o nome do componente e uma string com a chave do registro do Windows onde o componente será registrado.





# GAME OF DELPHOS



76) Ao depurar o código-fonte qual opção do compilador permite depurar units da VCL?

- a) Include Remote Debugging Symbols
- b) Debug Information
- c) Local Symbols
- d) Use Debug DCUs





# GAME OF DELPHOS



77) Qual propriedade do TForm contém a lista de todos os componentes em que o TForm é o Parent?

- a) Items
- b) Parents
- c) Controls
- d) Components





# GAME OF DELPHOS



78) Qual janela da IDE mostra as DLLs carregadas pelo aplicativo que está sendo depurado?

- a) Process Window
- b) Call Stack
- c) Event List
- d) Modules



79) Como pode ser criado um novo atributo para ser utilizado em uma classe?

- a) Criando uma classe herdada de TCustomAttribute.
- b) Criando uma classe que implemente a Interface IAttribute.
- c) Instanciando um objeto TAttributeManager e adicionando a classe que terá o novo atributo.
- d) Declarando uma diretiva de compilação {\$ATTRIBUTE}.





# GAME OF DELPHOS



80) Atualmente o código fonte de uma Type Library possui um formato texto. Esse arquivo é armazenado com a seguinte extensão:

- a) .tbl
- b) .pas
- c) .ridl
- d) .dll





81) Ao depurarmos nossa aplicação, muitas vezes necessitamos incluir informações no "Event Log". O comando que nos permite incluir estas informação é:

- a) `EventLog.Add()`
- b) `Clipboard.asText`
- c) `InsertDebugString()`
- d) `OutputDebugString()`





# GAME OF DELPHOS



82) TRTTIContext é:

- a) Uma Classe
- b) Um Tipo enumerado
- c) Um Record
- d) Uma Interface



83) Quando utilizamos a TRttiProperty para buscar o valor de uma propriedade, esse valor é retornado sempre com o seguinte tipo:

- a) TValue
- b) Variant
- c) string
- d) TPropertyValue





# GAME OF DELPHOS



84) Qual das alternativas seguintes traz a melhor definição para o recurso conhecido como Class Constructor?

- a) O Class Constructor é utilizado para que possamos chamar o método construtor sem a necessidade de ter um objeto instanciado.
- b) O Class Constructor é uma alternativa para o código de inicialização de uma Unit.
- c) Construtores por si só já são métodos de classe, sendo o termo Class Constructor apenas uma convenção.
- d) O recurso Class Constructor é utilizado apenas no FMX.



85) Qual a finalidade do método OnCloseQuery de um formulário?

- a) Validar se um formulário pode ser fechado ou não.
- b) Capturar toda vez que uma Query é fechada dentro do formulário.
- c) Executar algum procedimento antes do encerramento da aplicação.
- d) O método existe apenas para compatibilidade com versões anteriores.





# GAME OF DELPHOS



86) Qual método de um TThread executa um método dentro da thread principal?

- a) Update();
- b) Synchronize();
- c) SendMethod();
- d) Invoke();





# GAME OF DELPHOS



87) O TPropertyAttribute que é responsável por criar um botão de elipse [...] em uma propriedade no Object Inspector é.

- a) paButtonEdit
- b) paValueList
- c) paDialog
- d) paSortList





# GAME OF DELPHOS



88) Qual das seguintes diretivas permite que uma classe possua mais de um método com o mesmo nome.

- a) Overload
- b) Override
- c) Virtual
- d) Reintroduce







# GAME OF DELPHOS



89) Uma classe pode possuir apenas um método construtor e um método destrutor.

- a) Verdadeiro
- b) Falso



# // GAME OF DELPHOS



90) Qual conjunto de símbolos definem a declaração de um atributo?

- a) { }
- b) < >
- c) [ ]
- d) & &

