

Questões aula 03 – Alexandre Chaves Fernandes

Objetivo de aprendizado trabalhado na questão 01: Listar os recursos da linguagem de programação e situações onde é utilizada;

1) A linguagem Python foi lançada em 1991 por Guido Van Rossum. É uma linguagem amplamente utilizada na atualidade. Sobre os recursos da linguagem python e situações de seu uso, não podemos afirmar que:

- A) Python é uma linguagem fácil de aprender e com sintaxe simples
- B) É uma linguagem interpretada, com a vantagem de poder ser utilizada como multiplataforma.
- C) É uma linguagem multiparadigma, podendo ser programado em diferentes paradigmas, como procedural ou orientado a objetos, por exemplo
- D) Python não pode ser utilizado situações da área de ciências dos dados e big data
- E) Python é utilizado no ambiente científico/acadêmico

Objetivo de aprendizado trabalhado na questão 02: Reconhecer os ambientes de programação para o Python e os recursos computacionais para utilizá-lo;

2) Python é uma linguagem de programação bastante utilizada na atualidade por diversos fatores como por exemplo, o fato de ser uma linguagem simples e eficaz; com sintaxe clara e fácil de aprender. Sobre os recursos computacionais para utilizar o Python podemos afirmar que:

- A) A IDE (Ambiente de desenvolvimento integrado) é um dos recursos computacionais indispensáveis para utilizar o Python
- B) O Python só pode ser utilizado em um sistema operacional Windows
- C) É necessário apenas conhecimento da linguagem de programação python e bibliotecas para que um programa em Python possa ser executado
- D) É necessário apenas interpretador Python, conhecimento da linguagem de programação python e bibliotecas para que um programa em Python possa ser executado
- E) Não é necessário o uso de interpretador Python para executar um programa em Python

Objetivo de aprendizado trabalhado na questão 03: Lembrar, reconhecer e usar comentários variáveis e tipos e operadores em Python;

3) Sobre as variáveis e operadores em Python podemos afirmar que:

- A) $2*3$ é igual a 8
- B) $3 != 2$ é falso

- C) 1.8 é uma variável do tipo Float
- D) se “a = True” ; “b = False”, significa que “a or b = False”
- E) 10 % 5 é igual a 2

Objetivo de aprendizado trabalhado na questão 04: Utilizar a ferramenta de desenvolvimento para escrever comandos de entrada e saída na linguagem;

4) Os comandos de entrada e saída são muito importantes pois permitem a interação com o usuário do programa. Sobre esses comandos, podemos afirmar que:

- A) No código em Python: `numero = input("Digite um número")`, podemos dizer que a variável vai armazenar um valor do tipo inteiro
- B) No código em Python: `numero = input("Digite um número")`, podemos dizer que a variável vai armazenar um valor do tipo string
- C) No código em Python: `numero = input("Digite um número")`, podemos dizer que a variável vai armazenar um valor do tipo bool
- D) No código em Python: `numero = input("Digite um número")`, podemos dizer que a variável vai armazenar um valor do tipo float
- E) No código em Python: `print "O número é:", numero` irá ocorrer um erro de sintaxe e nenhuma valor será printado

Objetivo de aprendizado trabalhado na questão 05: Utilizar ferramentas de debug para visualizar variáveis e sequência de código;

5) Uma das vantagens de se utilizar um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) é a possibilidade de utilizar recursos que minimizam o erro, como o autocomplete e o debug, por exemplo. Sobre a ferramenta de debug podemos afirmar que:

- A) O uso do debug é apenas para programadores iniciantes, os experientes não erram
- B) Uma ferramenta importante no uso do Debug é o chamado Breakpoint
- C) Não é possível utilizar o Debug sem o auto complete ao mesmo tempo
- D) Não é importante definir pontos de interrupção no código fonte para uso adequado da ferramenta de Debug
- E) O comando Ctrl+F no VSCODE inicia o Debug

GABARITO: 1 – D // 2 – D // 3 – C // 4 – B // 5 - B