

Questões aula 06 – Alexandre Chaves Fernandes

Objetivo de aprendizado trabalhado na questão 01: Definir estruturas de repetição

1) Para saber programar é importante conhecer as estruturas de programação, uma dessas estruturas é a de repetição. As estruturas de repetição são extremamente úteis em várias situações. Sobre essas estruturas de repetição, podemos afirmar que:

- A) Na estrutura de repetição um comando será repetido até que uma determinada condição pré estabelecida não seja mais satisfeita
- B) O ciclo ou laço é o conjunto de instruções que sempre estará na sequência das estruturas e é um nível hierárquico a frente da definição da estrutura
- C) Bloco de instrução é a única repetição do bloco
- D) O comando while não é um exemplo de repetidor condicional, mas sim um exemplo de iterador que repete uma quantidade finita de vezes.
- E) O comando for é um exemplo de repetidor condicional, é um iterador que repete enquanto uma condição for verdadeira,

Objetivo de aprendizado trabalhado na questão 02: Aplicar tipos de dados compostos em estruturas de repetição

2) Sobre o comando for, NÃO podemos afirmar que:

- A) Ele permite, por exemplo, percorrer os itens de uma lista e, para cada um desses itens, executar determinado comando
- B) É possível adicionar a instrução else ao final do for. Isso faz com que um bloco de código seja executado ao final da iteração
- C) Enquanto percorre a lista de valores, a variável indicada no for receberá, a cada iteração, um item da coleção
- D) Não é possível por meio do comandor “for” fazer o enumerate de uma lista
- E) É possível por meio do comando “for” gerar números aleatórios

Objetivo de aprendizado trabalhado na questão 03: Aplicar estruturas de repetição em problemas práticos e relacionados a neuroengenharia

3) As estruturas de repetição são bastante úteis na neuroengenharia. Um bom exemplo é o caso de experimentos que possuem fases, em que uma fase irá se repetir até o ponto que determinada condição não seja mais verdadeira. A caixa de condicionamento operante é um exemplo disso. Sobre esse assunto e o código abaixo, podemos afirmar que:

```
23 # TOCAR NA BARRA 20 x PARA O ANIMAL PASSAR PARA A PRÓXIMA ETAPA. O CÓDIGO TEM UM TOTAL DE 50 REPETIÇÕES PARA TENTAR Atingir OS 20 TOQUES
24 if animal_aproximado == True:
25     numero_toques = 0
26     while numero_toques <= 20:
27         tocar = input("O animal tocou na barra? (Responda 'sim' ou 'não', sem as aspas)")
28         if (tocar == "sim"):
29             print ("Dar 0,5 mL de recompensa ao animal")
30             numero_toques = numero_toques + 1
```

- A) Daria certo substituir o “while” por “for” nessa exata situação da imagem
- B) A estrutura while possibilita escrever menos código, uma vez que o comando já faz a iteração

- C) O numero_toques não exerce função de contador
- D) Mesmo que “animal_aproximado” seja “false” while numero_toques “vai rodar
- E) A definição da variável “numero_toques = 0” antes do “while” não tem utilidade

GABARITO: 1 – A // 2 – D // 3 - B