Nota: 8,5

Respostas:

1. Variável é um espaço separado, usamos para alocar, guardar uma informação no programa e/ou durante a execução.

0.5

1. Vetor é uma variável com um numero limitado de espaços, que é indicado durante a declaração. A diferença entre eles é que vetor se tem vários espaços, assim guarda mais de uma informação em uma única variável.

1

1. Structs é como um bloco de informações criado para agrupar varias variáveis. Serve basicamente para você estruturar um grupo de variáveis que juntas da a informação de algo especifico, com isso deixa o código mais organizado e de fácil manutenção.

1

1. Esse código permite a entrada de dois valores do tipo float, e os apresenta o resultado de sua multiplicação.

1

1. Funções são um trecho de código encapsulado separado da main e que pode ser utilizado várias vezes no decorrer do código através do nome declarado a ele. É utilizado quando se usa um comando ou função matemática mais de uma vez no decorrer do código, podendo ser reaproveitado ou até mesmo para não deixar tantas linhas no código principal e melhor manutenção em casa de falha.

1

1. Git é um repositório local que armazena teus códigos e cria um histórico a cada atualização podendo voltar em cada uma das versões atualizadas. Os comandos do git são: git clone (copia um repositório online para a maquina local) / git --global user.name(.email) (este é para te reconhecer como um usuário) / git --version (mostra aversão git instalada na maquina).

1

1. Alternativa: (F).

0.5

8. int main(){

int x=0;

printf("digite o numero inteiro: \n\n");

scanf("%d",&x);

printf("o antercessor de %d e %d \n\n", x, x-1);

return 0;

}

1

1. Tipagem é o tipo que valor que uma variável vai receber. Serve para que a linguagem de programação entenda os valores que irá receber e evita conflitos na hora de fazer o programa.

1

1. Alternativa: (D). 0.5