## 1<sup>a</sup> Questão (Ref.: 202305648374)

A UML foca seus diagramas em 5 diferentes visões, possibilitando enxergar o sistema sob diferentes perspectivas, dando completude à modelagem. Uma das visões diz: "permite visualizar o sistema sob o ponto de vista de sua estrutura interna e seu comportamento, em resposta às funcionalidades externamente percebidas por seus usuários".

Nesse momento, volta-se a atenção para a identificação do comportamento do sistema, provido pelas colaborações entre os objetos, bem como para definir seus elementos estruturais (os pacotes, as classes, as interfaces).

Estamos falando da visão de:

		Imp	len	ner	nta	çã	(
--	--	-----	-----	-----	-----	----	---

- Processo
- Projeto
- Casos de Uso
- Implantação

## **a Questão** (Ref.: 202305648372)

A tecnologia avança muito rapidamente. Nas décadas de 1970 e 1980, muitas foram as dificuldades para desenvolver e manter sistemas que cresciam (evoluíam) enquanto a própria tecnologia avançava. Era

preciso eficiência no código. Surgiram, então, novas linguagens que mudaram a forma de programar e, consequentemente, de modelar sistemas. Surgiu o paradigma da orientação a objeto.

Com base no paradigma orientado a objeto, avalie as assertivas a seguir.

- I. O paradigma da orientação a objetos enxerga um sistema computacional como uma coleção de objetos isolados.
- II. Cada objeto é responsável por realizar algumas das tarefas do sistema como um todo.
- III. É pela interação entre os objetos que uma tarefa computacional é executada.

Com base em sua avaliação, assinale a ÚNICA alternativa que contém apenas as assertivas corretas:

	Ectão	corretae	20	assertivas	الما
	ESIAU	corretas	as	asseruvas	ı e II.

Estão corretas as assertivas I, II e III.

Estão corretas as assertivas II e III.

Somente a assertiva III está correta.

☐ Somente a assertiva II está correta.



CESPE / CEBRASPE Órgão: MPC-PA Prova: CESPE - 2019 - MPC-PA - Analista Ministerial - Tecnologia da Informação

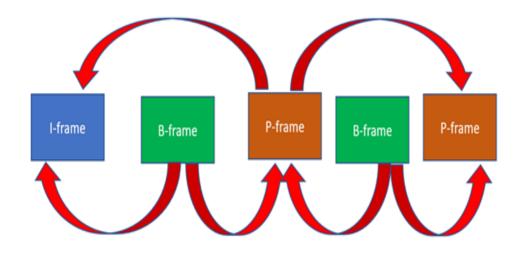
No uso da linguagem UML, o nível de visibilidade de um atributo que só pode ser acessado por classes declaradas dentro do mesmo pacote da classe a que pertence o atributo é denominado.  protegido.  protegido.  privado. privado. domínio.
<b>4<sup>a</sup> Questão</b> (Ref.: 202305768374)
Fonte: Banca: IBADE Órgão: IPM - JP Prova: IBADE - 2018 - IPM - JP - Analista Previdenciário - Analista de Informática - Analista de Sistemas e Programação
A UML 2.5 fornece 14 diagramas diferentes para uso na modelagem de software. O diagrama que é utilizado para modelar classes, incluindo seus atributos, operações e relações e associações com outras classes é o de:
multiplicidade.
ズ classes. □ sistema.
☐ generalização.
☐ comunicação.

<ul> <li>▶ 5ª Questão (Ref.: 202306805647)</li> <li>Num diagrama de atividades são permitidas decisões. Que elementos entram ou saem destes elementos de decisão?</li> <li>☐ Condições de guarda</li> <li>☐ Pontos de junção</li> <li>☐ Métodos das classes</li> <li>☒ Eventos</li> <li>☐ Ações</li> </ul>	
<ul> <li>▶ 6ª Questão (Ref.: 202306805676)</li> <li>Indique a afirmativa que não diz respeito ao conceito de generalização/especialização?</li> <li>□ Relacionamentos entre um elemento mais geral e um ou mais elementos específicos.</li> <li>□ Atributos e métodos definidos na classe-mãe são herdados pela classe-filha.</li> <li>□ Tudo que a classe geral pode fazer, as específicas também podem.</li> <li>☒ Não está associado ao conceito de herança.</li> <li>□ Permite atribuir propriedades particulares a um subconjunto das ocorrências de uma entidade genérica ou entidade pai.</li> </ul>	

<b>7<sup>a</sup> Questão</b> (Ref.: 202305768412)
(ESAF - Receita Federal - 2005) O modo para descrever os vários aspectos de modelagem pela UML é por meio do uso da notação definida pelos seus vários tipos de diagramas. Segundo as características desses diagramas, é correto afirmar que um diagrama de classe:
☐ Mostra a interação de um caso de uso organizada em torno de objetos e classes e seus vínculos mútuos, evidenciando a sequência de mensagens.
☐ Mostra as sequências de estados que uma classe e objetos assumem em sua vida em resposta a estímulos recebidos, juntamente com suas respostas e ações.
☐ Denota a estrutura estática de um sistema.
☐ Descreve a funcionalidade do sistema.
🗷 Descreve a interação de sequência de tempo dos objetos e classes percebida por atores externos.

## 8<sup>a</sup> Questão (Ref.: 202305792397)

(INSTITUTO AOCP - EBSERH - 2017) Um recém-contratado analista é integrado a uma equipe de desenvolvimento de um projeto em andamento e lhe são apresentados os diagramas de modelagem. Entre todos esses diagramas, o diagrama a seguir é passado para esse analista reformular. Qual é o diagrama que ele terá que reformular?



- ☐ Diagrama de Estado
- ☐ Diagrama de Atividade
- 🗷 Diagrama de Comunicação
- Diagrama de Sequência
- ☐ Diagrama de Pacote

<b>9<sup>a</sup> Questão</b> (Ref.: 202306805656)	
Assinale a alternativa com uma afirmativa verdadeira sobre o padrão GRASP Criador:	
🗷 Indica a classe mais recomendada para instanciar um objeto em uma relação de agregado x partes.	
Evita a duplicação de algoritmos que apresentem a mesma estrutura, com alguns pontos de variação entre eles.	
<ul> <li>Recomenda que as responsabilidades devem ser distribuídas pelos módulos de forma que as dependências entre eles sejam gerenciáveis.</li> </ul>	
Evita a criação de dependências em relação a estruturas de código condicionais (if-then-else ou switch-case).	
Recomenda que cada módulo deve ter uma responsabilidade bem-definida.	
10 <sup>a</sup> Questão (Ref.: 202306805803)	_
10 <sup>a</sup> Questão (Ref.: 202306805803)  Suponha que o desenho de um gráfico de barras e de um gráfico de linhas possa ser implementado pelo mesmo conjunto de passos, sendo alguns comuns (escrever o título do gráfico e a legenda, por exemplo) e alguns específicos (desenhar os eixos e plotar os dados). Assinale a opção com o padrão de projeto que poderia ser aplicado nesse contexto:	
Suponha que o desenho de um gráfico de barras e de um gráfico de linhas possa ser implementado pelo mesmo conjunto de passos, sendo alguns comuns (escrever o título do gráfico e a legenda, por exemplo) e alguns específicos (desenhar os eixos e plotar os dados). Assinale a opção com o padrão de projeto que	
Suponha que o desenho de um gráfico de barras e de um gráfico de linhas possa ser implementado pelo mesmo conjunto de passos, sendo alguns comuns (escrever o título do gráfico e a legenda, por exemplo) e alguns específicos (desenhar os eixos e plotar os dados). Assinale a opção com o padrão de projeto que poderia ser aplicado nesse contexto:	
Suponha que o desenho de um gráfico de barras e de um gráfico de linhas possa ser implementado pelo mesmo conjunto de passos, sendo alguns comuns (escrever o título do gráfico e a legenda, por exemplo) e alguns específicos (desenhar os eixos e plotar os dados). Assinale a opção com o padrão de projeto que poderia ser aplicado nesse contexto:  Template Method	
Suponha que o desenho de um gráfico de barras e de um gráfico de linhas possa ser implementado pelo mesmo conjunto de passos, sendo alguns comuns (escrever o título do gráfico e a legenda, por exemplo) e alguns específicos (desenhar os eixos e plotar os dados). Assinale a opção com o padrão de projeto que poderia ser aplicado nesse contexto:  **Template Method**  Factory Method**	