Disc.: PENSAMENTO COMPUTACIONAL Aluno(a): ???

Acertos: **10,0 de 10,0**

28/03/2023

Questão Acerto: 1,0 / 1,0 Linguagens de programação são conjuntos de símbolos, palavras e regras sintáticas que permitem ao

programador escrever códigos. Qual é o objetivo da utilização de uma linguagem de programação na escrita de códigos para o computador?

- Para que sejam utilizados somente os recursos principais da linguagem
- Para imprimir na tela instruções simplificadas
- Para tornar os códigos mais chiques e chamativos
- Para tornar os códigos mais complexos
- Para que o computador compreenda o que fazer

Respondido em 28/03/2023 13:54:23

Explicação:

As linguagens de programação fornecem uma forma de comunicação entre o programador e o computador. Através da utilização de uma linguagem de programação, o programador pode escrever códigos que o computador entenda e execute. O objetivo principal da utilização de uma linguagem de programação é garantir que o computador compreenda corretamente as instruções escritas pelo programador, possibilitando a realização de tarefas e a resolução de problemas complexos.

Questão Acerto: 1,0 / 1,0

Estudamos sobre a equação essencial dos computadores. Segundo o que estudamos, os computadores são

- São tolos.
- Processam instruções complexas.
- Possuem capacidade de compreensão dos dados.

inacreditavelmente rápidos. A segunda característica fundamental é:

- São lentos.
- São inteligentes.

Respondido em 28/03/2023 13:54:49

Respondido em 28/03/2023 13:52:53

A resposta correta é: são tolos. Essencialmente os computadores são extremamente poderosos para cálculos matemáticos, porém profundamente tolos, pois não possuem capacidade de compreensão e discernimento.

Explicação:

Questão Acerto: **1,0** / **1,0**

O JavaScript é uma linguagem de programação criada em meados da década de 90 e de fácil assimilação por

apresentar uma sintaxe simples e intuitiva. Acerca dessa linguagem, marque a opção que representa o código Javascript que produz o resultado abaixo.

alho treze dois

- put("alho", "treze", "dois" ;
- show("alho", "treze" "dois"); print("alho", 13, 2);
- screen("alho", 13, "dois");
- print("alho", "treze", "dois");

Explicação:

A resposta correta é: print("alho", "treze", "dois");

Os comandos show, put e screen não se aplicam. Como se trata de strings, elas devem estar entre aspas

Questão Acerto: 1,0 / 1,0 Grande parte da vida profissional de um programador é dedicada ao estudo de diferentes linguagens de

programação e como elas podem atender a uma necessidade específica da melhor maneira possível. Acerca dos princípios fundamentais da computação, o que é um algoritmo? O ser humano, que escreve códigos em alguma linguagem para, através de uma sequência de instruções

- complexas, gerar uma aplicação útil. O processador do computador, que processa instruções escritas em alguma linguagem para, através de
- uma sequência de instruções bastantes simples, gerar uma aplicação útil. Um algoritmo é sequência finita de instruções simples e executáveis a serem seguidas para a solução de
- um determinado problema, especialmente por computadores. Um algoritmo é uma sequência não ordenada de instruções complexas e executáveis a serem seguidas
- para a solução de um determinado problema, especialmente por computadores.
- É outra denominação para código de computador. Respondido em 28/03/2023 13:55:29

Respondido em 28/03/2023 13:58:05

Respondido em 28/03/2023 13:58:25

Explicação:

A resposta correta é: Um algoritmo é uma sequência finita de passos simples e bem projetados a serem seguidos para realizar uma tarefa ou resolver um problema.

Em Ciência da Computação, um algoritmo é uma sequência finita e bem definida de instruções executáveis que, normalmente, visa proporcionar uma solução para um determinado problema.

Questão Acerto: **1,0** / **1,0** O bit(simplificação para dígito binário, em inglês, binary digit) é a menor parcela de informação que um

computador processa. Quantos bits existem em um byte, e quantos valores distintos é possível representar com um byte, respectivamente?

≥ C 8 e 256 8 e 512

temos $2^8 = 256$ valores representáveis.

- 4 e 32 7 e 128
- 4 e 16

Explicação:

Questão Acerto: **1,0** / **1,0**

A resposta correta é: 8 e 256. Por convenção, um byte representa exatamente 8 bits e de posse de um byte

(OBJETIVA/2022 - Adaptada) O componente do hardware, considerado o "cérebro" do computador, responsável pela execução de instruções programadas e procedimentos fornecidos pelos usuários, é chamado:

- BIOS. CMOS.
- HD. Disco rígido.

instruções.

- CPU.
- Explicação:

CPU também chamada de processador, é uma espécie de cérebro. É a CPU quem, de fato, processa

Questão Acerto: **1,0** / **1,0**

Assinale as alternativas que representam o código RGB para a cor branca: (0,255,0)

- (255,255,255)(100,100,100)
- (0,0,0)(0,0,255)

Respondido em 28/03/2023 13:55:56

Respondido em 28/03/2023 13:56:36

Respondido em 28/03/2023 13:57:24

Respondido em 28/03/2023 13:59:19

Acerto: **1,0** / **1,0**

A resposta correta é: (255,255,255)

Explicação:

Questão Quantos pixels possui uma imagem com resolução de 800x600?

240.000 1.400 2.800

480.000 120.000

Explicação:

A resposta correta é: 480.000

Questão Acerto: **1,0** / **1,0** O esquema de codificação de cores RGB é um modelo simples que permite a composição e representação de imagens coloridas em dispositivos eletrônicos. Assinale a alternativa que representa o código RGB (Red,

(255, 255, 255)(120,80,0)(0,255,0)

(0,0,255)

Green, Blue) para a cor laranja:

- (0,0,0)
- Explicação:

A resposta correta é: (120,80,0)

Por eliminação chegaríamos a conclusão que o esquema RGB (0,255,0) reflete a cor verde. Azul para (0,0,255), branco para (255,255,255) e (0,0,0) para o preto.

Acerto: 1,0 / 1,0 Questão

Suponha que os passos a seguir tenham como objetivo a cor dos pixels de uma imagem:

• Carregar a imagem na memória para que seja trabalhada: escrevemos uma linha de código que carrega a imagem. • Automaticamente processar, um a um, todos os pixels (centenas de milhares) de uma imagem: usamos a

- estrutura for para instruir o computador a repetir as instruções para cada pixel da imagem. • Selecionar quais pixels desejamos realizar ajuste de cores: escrevemos a estrutura if para que o computador realizasse testes e, conforme resultado, verdadeiro ou falso, executasse ou não as instruções
- Alterar a cor de um pixel: escrevemos linhas de código para alterar os componentes RGB (Vermelho, Verde e Azul) para alterar a cor de um pixel, conforme nosso objetivo. • Imprimir o resultado na tela: escrevemos a função print para que o resultado final das instruções (a imagem manipulada) fosse apresentado na tela.

Este é um exemplo da habilidade de pensamento computacional denominada: Decomposição

Análise/avaliação Abstração

de manipulação de cores do pixel.

- Automação Detecção de padrões

Explicação:

O texto reflete a habilidade de decomposição, onde uma tarefa maior e complexa é dividida em pedaços menores e de mais fácil resolução.

A resposta correta é: Decomposição.