



Avaliando Aprendizado

Teste seu conhecimento acumulado

Disc.: **MODELAGEM DE SISTEMAS EM UML**

Aluno(a): **PAULO RICARDO TORRES MARQUES MARTINS MOURA E SILVA**

202303714629

Acertos: **1,8 de 2,0**

14/11/2023




Questão /

Acerto: **0,2 / 0,2**

A UML é uma linguagem unificada de modelagem que surgiu da união de alguns métodos de profissionais do mercado. Passou a ser adotada pela OMG e tornou-se uma linguagem universal, padronizada.

Sobre a UML, avalie as alternativas a seguir e assinale a ÚNICA que é falsa:

- ☐ A UML disponibiliza diagramas estruturais e comportamentais.
- ☐ A UML qualifica-se para ser usada em todo processo de desenvolvimento de software.
- ☐ A UML é independente de tecnologia.
- ☐ A UML não determina os diagramas que devem ser usados e nem a ordem com que devem ser usados.
- ☒  A UML tem restrições de uso, caso o sistema seja implementado em determinadas linguagens.

Respondido em 14/11/2023 21:14:23

Explicação:

UML não é uma linguagem de programação. É uma Linguagem de Modelagem Unificada para a elaboração da estrutura e documentação de sistemas complexos de software.



Questão /


Acerto: **0,2 / 0,2**

Fonte: VUNESP - 2013 - FUNDUNESP - Analista Programador Júnior

Considere o seguinte elemento pertencente à notação UML 2.5.



O elemento representa um (a)

- ☐ Estado de sincronismo
- ☐ Estereótipo
- ☐ Dependência
- ☐ Statechart
- ☒  Pacote

Explicação:

Resposta correta: Pacote



3ª Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

Qual dos passos abaixo não diz respeito à criação de um diagrama de interação :

- ☐ Identifique as conexões e relacionamentos entre eles e, em seguida, categorize-os.
- ☐ Para cada operação, identifique os objetos que farão parte da sua interação.
- ☐ Determine o caso de uso que será modelado e identifique suas operações.
- ☐ Identifique a sequência de fluxos de mensagens na interação entre os objetos.
- ☒ Identifique as classes de análise que serão modeladas no projeto.

Respondido em 14/11/2023 21:08:04

Explicação:

A resposta certa é: Identifique as classes de análise que serão modeladas no projeto.



4ª Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

(UFPR – COREN-PR – 2018) Considere o diagrama abaixo:

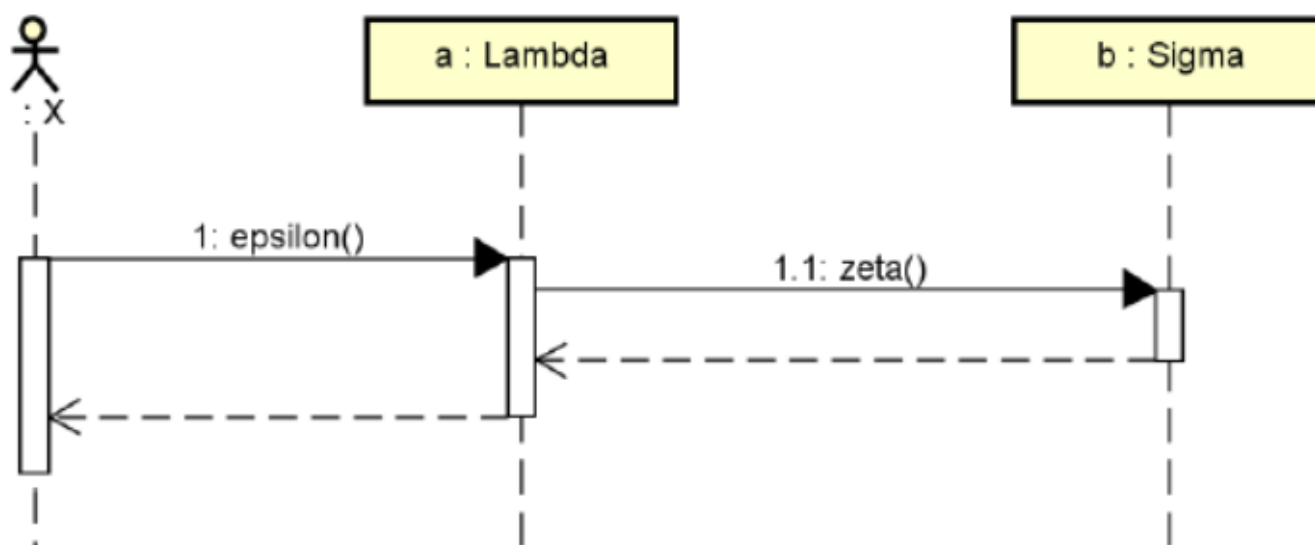


Diagrama UML

A partir do diagrama, é incorreto afirmar:

- ☐ a é uma instância de Lambda.
- ☒ zeta() não necessita ser chamado para que epsilon() dê um retorno ao usuário.
- ☐ epsilon() é um método de a.
- ☐ Trata-se de um diagrama de sequência.
- ☐ As linhas tracejadas nesse diagrama representam mensagens de retorno.

Explicação:

Resposta correta: zeta() não necessita ser chamado para que épsilon() dê um retorno ao usuário.



Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

Assinale a afirmativa falsa sobre padrões de projeto:

- ☐ É comum um iniciante achar que os padrões devem estar por toda a implementação e acabar fazendo uso inadequado deles.
- ☐ Padrões facilitam o desenvolvimento, pois permitem a utilização de soluções bem-sucedidas em problemas similares.
- ☐ Padrões fornecem uma linguagem comum para os desenvolvedores
- ☐ Decidir se um padrão pode ser empregado em um problema específico nem sempre é uma tarefa fácil.
- ☒ Um padrão não pode ser adaptado ao ser aplicado em um problema específico.

Respondido em 14/11/2023 21:10:13

Explicação:

A resposta certa é: Um padrão não pode ser adaptado ao ser aplicado em um problema específico.



Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

(ENADE – 2017 – CST – Análise e Desenvolvimento de Sistemas ; Adaptada pelo Autor)

"À medida que o projeto de uma interface do usuário evolui, quatro questões de projeto comuns quase sempre vêm à tona: tempo de resposta do sistema, recursos de ajuda ao usuário, informações de tratamento de erros e atribuição de nomes a comandos."

PRESSMAN, R. S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8. ed. São Paulo: AMGH, 2016 (adaptado).

Nesse contexto, avalie as afirmações a seguir, a respeito das atividades de análise, incluindo requisitos e as atividades de projeto.

- I. Projeto de interfaces faz parte dos aspectos tecnológicos, estando assim associado às atividades de projeto.
- II. Tempo de resposta e recursos de ajuda ao usuário estão relacionados a requisitos não funcionais.
- III. Um requisito não funcional só pode estar associado a um único requisito funcional.
- IV. Uma interface eficiente não tem relação com requisitos não funcionais.

É correto apenas o que se afirma em:

- ☐ II, III e IV.
- ☐ I, II e III.
- ☒ I e II.
- ☐ II e IV.
- ☐ I e III.

Respondido em 14/11/2023 21:14:45

Explicação:

Resposta correta: I e II.

Requisitos funcionais declaram as funcionalidades necessárias ao sistema.

Requisitos não funcionais apresentam algumas características associadas a uma, algumas ou todas as funcionalidades, e dizem respeito a aspectos de qualidade, confiabilidade, desempenho, portabilidade, segurança e usabilidade do sistema.



Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

Fonte: Adaptado de Prova: FUNDEP (Gestão de Concursos) - 2018 - INB - Analista de Sistemas

Qual diagrama UML apresenta os dados armazenados em uma instância de uma classe e seus relacionamentos, como uma fotografia dos dados em determinado momento?

- ☐ Diagrama de classes.
- ☒ Diagrama de objetos.
- ☐ Diagrama de atividades
- ☐ Diagrama de dados.
- ☐ Diagrama de casos de uso.

Respondido em 14/11/2023 21:12:28

Explicação:

Resposta correta: Diagrama de objetos.



Questão /

Acerto: 0,0 / 0,2

Qual das afirmações abaixo não diz respeito à relação de associação no diagrama de classes?

- ☒ Numa associação, um valor de multiplicidade indica como os objetos se relacionam consigo mesmo.
- ☒ As associações podem ter uma regra que especifica o propósito da associação.
- ☐ As associações são os mecanismos que permitem aos objetos se comunicarem.
- ☐ As associações descrevem a conexão entre diferentes classes.
- ☐ As associações podem ser unidirecionais ou bidirecionais.

Respondido em 14/11/2023 21:09:11

Explicação:

A resposta certa é: Numa associação, um valor de multiplicidade indica como os objetos se relacionam consigo mesmo.



Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

(PGE-RJ - 2009) Na UML 2.0, a configuração de nós de processamento em tempo de execução e os artefatos que neles existem são representados graficamente por intermédio do diagrama de:

- ☒ implantação
- ☐ componentes
- ☐ atividades

- ☐ pacotes
- ☐ colaboração

Respondido em 14/11/2023 21:13:45

Explicação:

Resposta correta: implantação



Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

Assinale a alternativa que define a intenção do princípio da Segregação de Interfaces:

- ☐ Cada módulo deve ter uma, e apenas uma, razão para mudar.
- ☐ Entidades concretas devem depender de abstrações, e não de outras entidades concretas.
- ☒ Clientes de um módulo não devem ser forçados a depender de operações que eles não utilizem.
- ☐ Cada módulo deve estar aberto para extensões, mas fechado para modificações.
- ☐ Um tipo deve poder ser substituído por qualquer um de seus subtipos, sem alterar o correto funcionamento do sistema.

Respondido em 14/11/2023 21:15:02

Explicação:

A resposta certa é: Clientes de um módulo não devem ser forçados a depender de operações que eles não utilizem.