




UNIVERSIDADE
VILA VELHA
ESPIRITO SANTO

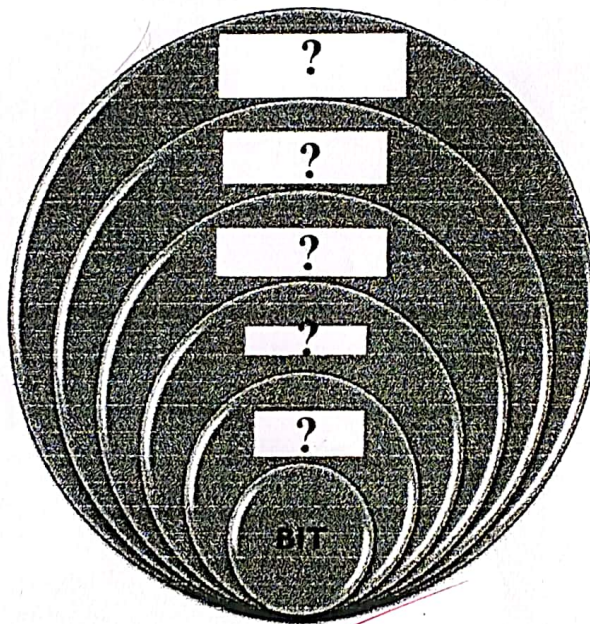
Curso de Ciência da Computação		
Disciplina: Introdução à Ciência da Computação	Nota: 5.2	Rubrica Coordenador 
Professor: Alessandro Bertolani Oliveira		
Aluno: <i>Ducan Carrizo Ferrari</i>		
Turma: CC1M	Semestre: 2022 / 2	
Data: 29 / 12 / 2022	Avaliação: Prova - 2º Bimestre	Valor: 7.0 ^{pontos}

INSTRUÇÕES DA PROVA

- ⇒ Leia atentamente as questões antes de respondê-las;
- ⇒ É expressamente proibido o empréstimo de qualquer material entre os alunos durante a prova;
- ⇒ Prova discursiva a lápis não terá direito à revisão;
- ⇒ Questões objetivas a lápis e/ou rasuradas não serão consideradas;
- ⇒ **É PROIBIDO O USO DO CELULAR, MP3, I-PAD OU QUALQUER MATERIAL ELETRÔNICO, POIS SERÃO INTERPRETADOS COMO COLA ELETRÔNICA (Se, em caráter excepcional, precisar utilizar o celular, avise ao professor).**
- ⇒ Lembre-se: A "cola" é um ato ilegal e antiético e não será tolerada.

1ª Questão (1.0 pontos): Estilo ENADE

A partir do *Bit*, os dados são organizados e hierarquizados conforme a sua complexidade de aglomeração e volume, de acordo com o infográfico a seguir:



A Hierarquia dos Dados.

Considerando o infográfico; a sequência que completa, em ordem crescente de valor e importância, a Hierarquia dos Dados é:

- a) Byte, Registro, Campo, Arquivo e Banco de Dados. ✗
- b) Byte, Registro, Arquivo, Campo e Banco de Dados.
- ☒ c) Byte, Campo, Registro, Arquivo e Banco de Dados. .
- d) Byte, Campo, Arquivo, Registro e Banco de Dados.
- e) Campo, Registro, Byte, Arquivo e Banco de Dados.

2ª Questão (3.0 pontos: 0.3 pontos por classificação)

Classifique as afirmações a seguir com os seguintes conceitos: (D)ados, (I)nformação ou (C)onhecimento, colocando justamente as Letras: D, I ou C.

- | | |
|---|--|
| I. <input checked="" type="checkbox"/> (C) Dados dotados de relevância e propósito. | VII. <input checked="" type="checkbox"/> (D) Facilmente obtido por máquinas. |
| II. <input checked="" type="checkbox"/> (C) De difícil estruturação. | VIII. <input checked="" type="checkbox"/> (C) Modelado a partir de um especialista no domínio. |
| III. <input checked="" type="checkbox"/> (I) Exige necessariamente a mediação humana. | IX. <input checked="" type="checkbox"/> (D) Frequentemente quantificado. |
| IV. <input checked="" type="checkbox"/> (D) Facilmente transferível. | X. <input checked="" type="checkbox"/> (I) Exige consenso em relação ao seu significado. |
| V. <input checked="" type="checkbox"/> (I) Requer unidade de análise. | |
| VI. <input checked="" type="checkbox"/> (C) De difícil modelagem. | |

3ª Questão (1.5 pontos: 0.3 por classificação)

Classifique os elementos a seguir com os seguintes conceitos: (D)ados, (I)nformação ou (C)onhecimento, colocando justamente as Letras: D, I ou C.

- | | |
|--|--|
| I. <input checked="" type="checkbox"/> (I) Sua média semestral na UVV. | III. <input checked="" type="checkbox"/> (C) A qualidade da celulose da Aracruz. |
| II. <input checked="" type="checkbox"/> (I) O valor (em quilowatts) da conta de luz da sua casa. | IV. <input checked="" type="checkbox"/> (D) Sua matrícula na UVV. |
| | V. <input checked="" type="checkbox"/> (C) A cotação do real em dólar. |

4ª Questão (1.5 pontos: 0.3 por classificação)

Considerando a teoria geral sobre Linguagem de Programação (LP), classifique as seguintes sentenças como F: para Falsa ou V: para Verdadeira:

- I. ☒ (F) Um erro cometido pelo usuário somente pode ser detectado pelo Analisador Semântico em tempo de execução (*Runtime*).
- II. ☒ (F) Um erro cometido em tempo de execução (*Runtime*) é somente detectado pelo Analisador Sintático.
- III. ☒ (V) Um programador que usou em seu código um operador lógico em não existe na linguagem de programação Python cometeu um erro léxico.
- IV. ☒ (V) Ao usar uma função em um programa, normalmente o desenvolvedor não precisa conhecer os detalhes de sua implementação, mas somente o que ela faz. Na verdade, remover os detalhes da implementação do radar do desenvolvedor torna seu trabalho mais fácil. Esse é justamente o conceito de Modularização.
- V. ☒ (V) A complexidade do desenvolvimento de um programa grande pode ser tratada quebrando o programa em partes menores, mais simples, autocontidas. Cada parte menor (por exemplo, função) pode ser atribuída, implementada, testada e depurada independentemente. Esse é justamente o conceito de Encapsulamento.