

Questão 1/10 - Linguagem de Programação

Dentre as alternativas abaixo, selecione aquela que corresponde a uma biblioteca de JavaScript.

Nota: 10.0

☒ A

☐ B

☐ C

☐ D

☐ E

JQuery

Você assinalou essa alternativa (A)

Você acertou!

(Aula 06 – Tema 02)

Java

Spring

CSS

HTML

Questão 2/10 - Linguagem de Programação

```
@Override
protected void configure(final HttpSecurity http) throws Exception {
    http
        .antMatchers(HttpMethod.GET, "/nota-entrada")
        .hasRole("ADMINISTRADOR")
        .antMatchers(HttpMethod.GET, "/nota-saida")
        .hasRole("ADMINISTRADOR")
        .antMatchers(HttpMethod.GET, "/estoque")
        .hasRole("ADMINISTRADOR")
        .authorizeRequests()
        .authenticated()
        .and()
        .formLogin()
        .loginPage("/login")
        .permitAll()
        .and()
        .logout()
        .logoutRequestMatcher(new AntPathRequestMatcher("/logout", "GET"))
        .logoutSuccessUrl("/login");
}
```

O método configure da classe de configuração de segurança exibida acima, apresenta quantos erros na sua implementação?

Nota: 10.0

☐ A

☐ B

☒ C

☐ D

0

1

2

Você assinalou essa alternativa (C)

Você acertou!

AULA 06 - TEMA 05

3



E 4

Questão 3/10 - Linguagem de Programação

Dentre as alternativas a seguir, selecione o framework de front-end que fornece uma série de classes de estilização e permite o desenvolvimento de páginas Web responsivas.

Nota: 10.0



A Bootstrap

Você assinalou essa alternativa (A)

Você acertou!

(Aula 05 – Tema 05)



B HTML



C CSS



D JavaScript



E Hibernate

Questão 4/10 - Linguagem de Programação

Com relação ao Bootstrap, analise as sentenças a seguir:

I. O Bootstrap é um framework de estilo utilizado no front-end

II. A classe container do Bootstrap é utilizada para estilizar o menu da aplicação

III. Ao aplicar a classe table-hover do Bootstrap em uma tabela, a linha da tabela na qual o cursor está posicionado ficará destacada

De acordo com as sentenças apresentadas, assinale a alternativa correta.

Nota: 10.0



A Nenhuma sentença está correta



B Somente as sentenças I e II estão corretas



C Somente as sentenças I e III estão corretas

Você assinalou essa alternativa (C)

Você acertou!

AULA 05 - TEMA 05



D Somente as sentenças II e III estão corretas



E Todas as sentenças estão corretas

Questão 5/10 - Linguagem de Programação

Para que o método de uma classe de teste seja executado pelo JUnit, este deve ser anotado com qual anotação dentre as alternativas a seguir?

Nota: 10,0

- ☐ A @Autowired
- ☐ B @SpringBootTest
- ☒ C @Test
Você assinalou essa alternativa (C)
- ☐ D @JUnit
- ☐ E @Validation

Você acertou!

AULA 04 TEMA 2

Questão 6/10 - Linguagem de Programação

Para adicionar uma mensagem de *feedback* a um redirecionamento, devemos utilizar os métodos de um objeto do tipo:

Nota: 10,0

- ☒ A RedirectAttributes
Você assinalou essa alternativa (A)
- ☐ B BindingResult
- ☐ C RequestMethod
- ☐ D ModelMap
- ☐ E ModelAndView

Você acertou!

(Aula 06 – Tema 03)

Questão 7/10 - Linguagem de Programação

```
<body>
  <div>
    <h1>Dados do Cliente</h1>
    <hr>
    <form th:action="@{/clientes}" th:object="${cliente}" method="POST">
    </form>
  </div>
</body>
```

Baseado no código acima, analise as sentenças a seguir:

- I. O atributo th:action da tag form, especifica a url que será responsável por efetuar o processamento da requisição quando o formulário for submetido
- II. O atributo th:object especifica que os dados do formulário serão salvos na tabela cliente do SGBD
- III. O atributo method especifica o método da requisição http que será gerada quando o formulário for submetido

De acordo com as sentenças apresentadas, assinale a alternativa correta.

Nota: 10.0

- ☐ A Nenhuma sentença está correta
- ☐ B Somente as sentenças I e II estão corretas
- ☒ C Somente as sentenças I e III estão corretas
Você assinou essa alternativa (C)
Você acertou!
(Aula 04 - Tema 05)
- ☐ D Somente as sentenças II e III estão corretas
- ☐ E Todas as sentenças estão corretas

Questão 8/10 - Linguagem de Programação

```
@RequestMapping(value = "/inativa/{id}",
    method = RequestMethod.GET)
public String inativa(@PathVariable("id") Long id) {
    try {
        Cliente cliente = clienteBO.pesquisaPeloId(id);
        clienteBO.inativa(cliente);
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
    return "redirect:/clientes";
}
```


Adotando que a aplicação está sendo executada localmente na porta 8080 e que a classe na qual o método acima foi implementado está anotada com `@RequestMapping("/clientes")`, analise o código referente ao método `inativa` e julgue as sentenças a seguir:

- I. O método `inativa` pertence a uma classe do tipo Controller
- II. Ao efetuar a requisição da url `http://localhost:8080/clientes/inativa?id=1` o método `inativa` será executado
- III. Após o método `inativa` ser executado, a aplicação será redirecionada para a url `http://localhost:8080/clientes`


De acordo com as sentenças apresentadas, assinale a alternativa correta.

Nota: 10.0

- ☐ A Nenhuma sentença está correta
- ☐ B Somente as sentenças I e II estão corretas
- ☒ C Somente as sentenças I e III estão corretas

**D**

Somente as sentenças II e III estão corretas

**E**

Todas as sentenças estão corretas

Você assinalou essa alternativa (C)


Você acertou!

AULA 05 - TEMA 04

Questão 9/10 - Linguagem de Programação

As classes da aplicação responsáveis por efetuar o tratamento das requisições HTTP do sistema devem ser anotadas com quais das anotações a seguir?

Nota: 10.0


**A**

@Controller


Você assinalou essa alternativa (A)

Você acertou!


AULA 05 - TEMA 01

**B**


@Http

**C**

@View

**D**

@Service

**E**

@Repository


Questão 10/10 - Linguagem de Programação

Com relação ao Thymeleaf, analise as sentenças a seguir:


- I. O atributo th:if é utilizado para verificar se uma condição é verdadeira
- II. O atributo th:errors é utilizado para exibir os erros de validação referentes a um determinado atributo
- III. O atributo th:field é utilizado para vincular o campo de entrada a um atributo do objeto especificado por meio do atributo th:object

De acordo com as sentenças apresentadas, assinale a alternativa correta.

Nota: 10.0


**A**

Nenhuma sentença está correta


**B**

Somente as sentenças I e II estão corretas

Você assinalou essa alternativa (B)

**C**

Somente as sentenças I e III estão corretas

**D**

Somente as sentenças II e III estão corretas



E

Todas as sentenças estão corretas

Você assinou essa alternativa.

Você acertou!

AULA 06 - TEMA 02

