Exercícios de revisão

- 1.1 Preencha as lacunas em cada uma das seguintes afirmações:
 - a) Os computadores processam dados sob o controle de conjuntos de instruções chamados programas.
- Mem.
- b) As principais unidades lógicas do computador são <u>un. entrada</u>, <u>un. saída</u>, <u>Mem. RAM</u>, <u>ULA</u>, <u>CPU</u> <u>e secundária</u>
- c) Os três tipos de linguagens discutidas no capítulo são máquina, assembly e Alto nível.
- d) Os programas que traduzem programas de linguagem de alto nível em linguagem de máquina são chamados compiladores
- e) Android é um sistema operacional para dispositivos móveis baseados no kernel do Linux e Java.
- f) O software Candidato a lancamento em geral tem todos os recursos, sendo (supostamente) livre de erros e pronto para uso pela comunidade.
- g) O Wii Remote, bem como muitos smartphones, usa um(a) acelerômetro que permite ao dispositivo responder ao movimento.
- 1.2 Preencha as lacunas em cada uma das seguintes frases sobre o ambiente Java:
 - a) O comando ___java ___ do JDK executa um aplicativo Java.
 - b) O comando <u>javac</u> do JDK compila um programa Java.
 - c) Um arquivo de código-fonte aberto Java deve terminar com a extensão ______java
 - d) Quando um programa Java é compilado, o arquivo produzido pelo compilador termina com a extensão ___class____
 - e) O arquivo produzido pelo compilador Java contém <u>bytecodes</u>, que são executados pela Java Virtual Machine.
- 1.3 Preencha as lacunas de cada uma das sentenças a seguir (com base na Seção 1.5):
 - a) Os objetos permitem a prática de <u>usuário</u> embora eles possam se comunicar entre si por meio de interfaces bem definidas, normalmente não têm autorização para descobrir como outros objetos são implementados.
 - b) Os programadores Java concentram-se na criação de <u>classes</u>, que contêm campos e o conjunto de métodos que manipulam esses campos, além de fornecer serviços para clientes.

Capítulo I Introdução a computadores, internet e Java

25

- c) O processo de analisar e projetar um sistema de um ponto de vista orientado a objetos é chamado Análise e projeto orientados a objetos
- d) Uma nova classe de objetos pode ser convenientemente criada por <u>herança</u> a nova classe (chamada subclasse) começa com as características de uma classe existente (chamada superclasse), personalizando-as e talvez adicionando características próprias.
- e) <u>UML</u> é uma linguagem gráfica que permite às pessoas que projetam sistemas de software utilizar uma notação padrão da indústria para representá-las.
- f) O tamanho, forma, cor e peso de um objeto são considerados <u>atributos</u> da classe dele.