



1. Algoritmo, é uma sequência de passos que visão atingir um objetivo bem definido

- Verdadeiro  B Falso
2. Quais são as 3 qualidades que um algoritmo deve ter
- Cada passo do algoritmo deve ser uma instrução que possa ser realizada  B O algoritmo deve ser um programa
- A ordem dos passos deve ser precisamente determinada  X O algoritmo deve ter fim
3. Algoritomo para fazer miojo:
- 1.Pegar uma panela;  
2.Colocar água;  
3.Acender o fogo;  
4.Esperar a água ferver;  
5.Colocar o miojo na água sem a embalagem;  
6.Retirar do fogo após 3 minutos;  
7.Colocar o tempero;
- Todas as instruções podem ser realizada  X Fere a qualidade de não ter fim.
- C A ordem dos passos esta precisamente determinade
4. Algoritomo para trocar de lampada:
- 1.Pegar uma lâmpada nova da mesma potência da queimada;  
2.Coloque uma escada embaixo da lâmpada queimada;  
3.Gire a lâmpada queimada no sentido anti-horário até que ela solte;  
4.Suba na escada até alcançar a lâmpada queimada;  
5.Posicione a lâmpada nova no bocal e gire no sentido horário até sentir o aperto;  
6.Dessa da escada e acenda no interruptor;  
7.FIM
- A ordem dos passos não esta precisamente determinade  B Fere a qualidade de não ter fim.
- Todas as instruções podem ser realizada

5. Representação esquemática feita através de gráficos que ilustram a transição de informações entre os elementos que o compõem.



Fluxograma



Algoritmo

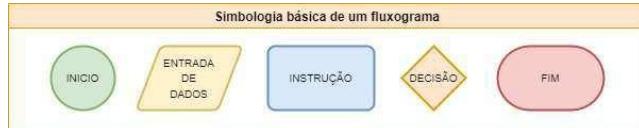


Portugol



Variáveis

6.



Em fluxograma a forma **inicio** representa:



Uma instrução do programa



Uma condição do programa



O começo do programa

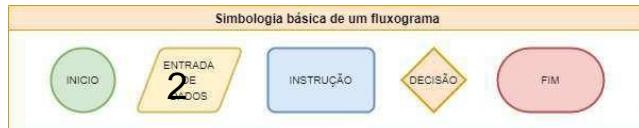


O final do programa



Não tem significado

7.



Em fluxograma a forma de **Entrada de dados** representa:



Váriaveis definidas apenas no começo do programa



Uma instrução do programa



Variaáveis definidas en todo decorrer do programa

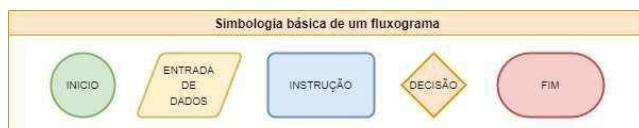


O começo do programa



Uma condição do programa

8.



Em fluxograma a forma de **Instrução** representa:



Variaveis a serem definidas



Uma condição do programa



Ações a ser tomadas

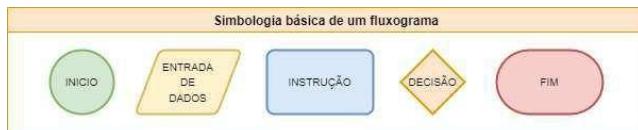


O começo do programa



Uma instrução do programa

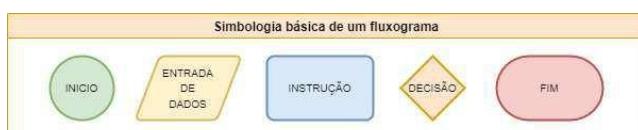
9.



Em fluxograma a forma de **decisão** representa:

- |                            |   |                                       |                      |
|----------------------------|---|---------------------------------------|----------------------|
| <input type="checkbox"/> A | Variaveis a serem definidas                             | <input checked="" type="checkbox"/> X | Ações a ser tomadas  |
| <input type="checkbox"/> C | Uma instrução do programa                               | <input type="checkbox"/> D            | O começo do programa |
| <input type="checkbox"/> E | Representa uma condição que altera o fluxo da aplicação |                                       |                      |

10.



Em fluxograma a forma de **fim** representa:

- |                                       |   |                            |   |
|---------------------------------------|---|----------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> A            | Todas as ações não foram devidamente executadas | <input type="checkbox"/> B | Representa uma condição que altera o fluxo da aplicação |
| <input type="checkbox"/> C            | O começo do programa                            | <input type="checkbox"/> D | Variaveis a serem definidas                             |
| <input checked="" type="checkbox"/> X | Todas as ações foram devidamente executadas     |                            |   |

11. O que é uma pseudolinguagem?

- |                                       |   |                            |  |
|---------------------------------------|---|----------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> A            | Uma linguagem de programação fortemente tipada e acoplada | <input type="checkbox"/> B | Uma linguagem de programação fracamente acoplada e orientada a objetos |
| <input checked="" type="checkbox"/> X | Uma linguagem de programação genérica e rica em detalhes  |                            |  |

12. Quaia das linguagens abaixo é uma pseudolinguagem?

- |                            |        |                                       |          |
|----------------------------|--------|---------------------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/> A | Python | <input checked="" type="checkbox"/> X | VisualG  |
| <input type="checkbox"/> C | C#     | <input checked="" type="checkbox"/> X | Portugol |

13. As palavras **pare**, **faca**, **senao**, **enquanto** são exemplos de?

- |                                       |                     |                            |                  |
|---------------------------------------|---------------------|----------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> A            | Algoritmos          | <input type="checkbox"/> B | Tipos primitivos |
| <input checked="" type="checkbox"/> X | Palavras reservadas | <input type="checkbox"/> D | Variaveis        |

14. **Palavras reservadas** são componentes da própria linguagem e não podem ser redefinidas.

- |                                       |            |                            |       |
|---------------------------------------|------------|----------------------------|-------|
| <input checked="" type="checkbox"/> X | Verdadeiro | <input type="checkbox"/> B | Falso |
|---------------------------------------|------------|----------------------------|-------|

15. Sabendo que, variável é o nome dado a uma constante que recebe um tipo primitivo de dado, quais opções abaixo são consideradas um tipo primitivo em Portugol?

 A

logico

real

inteiro

caracter

16.

```

29  programa
30  {
31      funcao inicio()
32      {
33          const inteiro MAIORIDADE = 18
34
35          inteiro idade, anos
36
37          escreva("Digite sua idade: ")
38          leia(idade)
39
40          anos = MAIORIDADE - idade
41
42          se (anos > 0)
43          {
44              escreva("Falta(m) ", anos, " ano(s) para você atingir a maioridade\n")
45          }
46          senao
47          {
48              escreva("Você já atingiu a maioridade\n")
49          }
50      }
51 }
```

Na linha 33 e 35 temos a declaração de variaveis

 B

Na linha 37 e 38 temos 2 palavras reservadas

 C

O programa possue uma condição

 D

Dois resultados são mostrados na tela

17.

```

28  programa
29  {
30      funcao inicio()
31      {
32          inteiro soma = 0, numero, contador
33
34          escreva("Digite o número até o qual deseja somar: ")
35          leia(numero)
36
37          // Repete até o contador atingir o valor informado pelo usuário
38
39          para (contador = 0; contador <= numero; contador++)
40          {
41              soma = soma + contador // Soma o valor atual do contador
42          }
43          escreva("A soma de 1 até ", numero, " é: ", soma, "\n")
44      }
45 }
```

Quantas palavras reservadas existem da linha 32 até á 44?

5

 B

6

 C

7

 D

4