

# SIMULADO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

TURMA: TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET - NOITE

ESTE É UM SIMULADO DA UNIDADE CURRICULAR "LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO " COM QUESTÕES OBJETIVAS COM APENAS UMA ALTERNATIVA CORRETA.

- LEIA ATENTAMENTE TODAS AS QUESTÕES PARA MELHOR INTERPRETAÇÃO DOS ENUNCIADOS.
- PREENCHA SEU E-MAIL E O SEU NOME
- AO FINAL RESPONDA A VERIFICAÇÃO DE SEGURANÇA E CLIQUE EM "ENVIAR"

1. E-mail \*

---

2. NOME ALUNO (A):

---

SIMULADO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

CURSO: TÉC. EM INFORMÁTICA PARA INTERNET - PROF. DENIS BRITO

3. - SÃO VÁRIAS AS BOAS PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO UTILIZADAS PELOS PROGRAMADORES, ENTRE ELAS TEMOS A INDENTAÇÃO QUE CONSISTE EM: 1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ organizar o corpo, cabeçalho e o rodapé da página html.
- ☐ inserir comentários identificando blocos de códigos, funções e o código.
- ☐ criar um layout de forma responsiva, evitando deformações nas páginas durante sua exibição.
- ☒ estruturar as linhas do código em tabulações, criando uma hierarquia visual facilitando a interpretação.

4. VOCÊ RECEBEU O ALGORITMO, EM PSEUDOCÓDIGO ABAIXO, AO QUAL, EFETUA A LEITURA DE UM NÚMERO INTEIRO E DEVE APRESENTAR UMA MENSAGEM INFORMANDO SE O NÚMERO É PAR OU ÍMPAR.

1 ponto

BASEADO NESTA ESTRUTURA, QUAL PARÂMETRO, MOD, DEVO UTILIZAR PARA QUE O CÓDIGO FUNCIONE CONFORME SOLICITADO?

```
algoritmo "Par ou Ímpar"  
var  
    n: inteiro  
inicio  
    escreval("Insira um número inteiro: ")  
    leia(n)  
    se _____ então  
        escreval("O número: ",n," é par")  
    senão  
        escreval("O número: ",n," é ímpar")  
    fimse  
fimalgoritmo
```

Marcar apenas uma oval.

- ☒ (n mod 2 = 0).
- ☐ (n mod 5 = 0)
- ☐ (y mod 2 = 0)
- ☐ (n mod 2 = 5)

5. - O PROGRAMADOR É O PROFISSIONAL QUE DESENVOLVE ALGORITMOS DE PROGRAMAS PARA ATENDER AS NECESSIDADES DAS PESSOAS E EMPRESAS. SABENDO DISSO MARQUE A ALTERNATIVA QUE MELHOR DEFINE ALGORITMO: 1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ CONJUNTO DE DADOS TRANSFERIDOS E DISPONIBILIZADOS ENTRE DISPOSITIVOS DE UMA REDE.
- ☐ CONJUNTO DE DADOS PROCESSADOS E EXECUTADOS EM MEMÓRIA RAM.
- ☒ CONJUNTO DE INSTRUÇÕES SEQUENCIAIS QUE TEM POR OBJETIVO EXECUTAR UMA DETERMINADA TAREFA.
- ☐ CONJUNTO DE BIT'S E BYTES NÃO CONCATENADOS ENTRE SI EM PROGRAMA DE COMPUTADOR

6. - O PROGRAMADOR UTILIZA DIVERSOS TIPOS DE FORMAS PARA CONSTRUIR SEUS ALGORITMOS, ENTRE ELAS A LINGUAGEM NATURAL. MARQUE A ALTERNATIVA QUE INDICA A LINGUAGEM QUE USA ELEMENTOS GRÁFICOS PARA REPRESENTAR UM ALGORITMO: 1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ PSEUDOCÓDIGO
- ☒ FLUXOGRAMA
- ☐ SCRIPT
- ☐ HTML

7. - O USO DE VARIÁVEIS EM ALGORITMOS É UMA PRÁTICA COMUM. ELAS PODEM SER LOCAIS QUANDO DECLARADAS EM UMA ROTINA OU GLOBAIS QUANDO DECLARADAS NO INÍCIO DO ALGORITMO. MARQUE A ALTERNATIVA QUE LISTA OS TIPOS DE DADOS POSSÍVEIS PARA UMA VARIÁVEL NUMÉRICA: 1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ BOOLEAN E STRING
- ☒ FLOAT E INTEGER
- ☐ CHAR E STRING
- ☐ SCRIPT E INTEGER

*Pular para a pergunta 8*

## LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

8. - MARQUE A ALTERNATIVA QUE IDENTIFICA O TIPO DE CÓDIGO JAVASCRIPT DA IMAGEM A SEGUIR:

1 ponto

```
if (numero1 > numero2) {  
    alert("Verdadeiro!");  
} else{  
    alert("falso!");  
}
```

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Estrutura de Repetição
- ☒ Estrutura de Decisão
- ☐ Declaração de Variável
- ☐ Construção de um Objeto

9. - EM PROGRAMAÇÃO É PRECISO RESERVA ESPAÇOS NA MEMÓRIA PARA ACUMULAR VALORES. MARQUE A ALTERNATIVA QUE DESTACA COMO PODEMOS DEFINIR ESSE ESPAÇO RESERVADO NA MEMÓRIA:

1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Construindo um objeto
- ☐ Fazendo uma ligação com um arquivo css externo
- ☒ Declarando variáveis
- ☐ Criando uma estrutura de repetição

10. - QUAL RESULTADO ESPERADO SE DIGITARMOS OS VALORES 5 e 7 NA EXECUÇÃO DO CÓDIGO APRESENTADO NA IMAGEM A SEGUIR:

1 ponto

```
x = parseInt(prompt('Digite um número:'));  
y = parseInt(prompt('Digite outro número:'));  
result = x * y;  
document.writer('O resultado é: ' + result);
```

Marcar apenas uma oval.

- ☒ O resultado é 35
- ☐ O Resultado é 12
- ☐ O Resultado é 57
- ☐ Nenhuma das respostas anteriores

11. UM ALUNO DO SENAI CURSANDO O MÓDULO INTRODUTÓRIO ESTÁ PARTICIPANDO DE UMA SELEÇÃO DE ESTÁGIO EM HOME OFFICE NO SENAI DE SANTA CATARINA.

1 ponto

- EM UMA DAS QUESTÕES DA PROVA, ELE FOI SOLICITADO A ANALISAR O CÓDIGO A SEGUIR.

MARQUE A ALTERNATIVA QUE APRESENTA O RESULTADO QUE SERÁ EXIBIDO:

```
Algoritmo "semana"  
// Disciplina : [Linguagem e Lógica de Programação]  
  
Var  
    // Seção de Declarações das variáveis  
    semana: vetor [1..7] de caractere  
    i: inteiro  
Início  
    // Seção de Comandos, procedimento, funções, operações  
    escreva(" - - - - - Dias da semana - - - - - ")  
    para i de 1 ate 7 faça  
        escreva("Cadastre os dias da semana")  
        leia(semana[i])  
    fimpara  
    escreva(semana[4], " é uma dia da semana")  
  
Fimalgoritmo
```

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Amanhã, o dia da semana é "sábado".
- ☐ Hoje, o dia da semana é "sexta".
- ☐ segunda é um dia da semana
- ☒ quarta é um dia da semana

12. DURANTE A AULA DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO, O PROFESSOR SOLICITOU A SUA TURMA QUE ALTERASSE O CÓDIGO A SEGUIR PARA EXIBIR O RESULTADO NA PÁGINA DO NAVEGADOR DE INTERNET. 1 ponto

MARQUE A ALTERNATIVA QUE MOSTRA A ALTERAÇÃO NECESSÁRIA:

```
<script>
  let idade=0;
  let anoNasc=0;
  do {
    idade=parseInt(prompt('Informe sua idade ou zero para encerrar:'));
    anoNasc=2024-idade;
    alert('Você nasceu em '+anoNasc);
  } while (idade!=0);
  alert('Repetição encerrada! ');
```

Marcar apenas uma oval.

- ☒ document.write('Você nasceu em '+anoNasc);
- ☐ document.getElementById('Você nasceu em '+anoNasc);
- ☐ console.log('Você nasceu em '+anoNasc);
- ☐ console.log('Você nasceu em '+anoAtual);

## LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

13. - AS ESTRUTURAS DE REPETIÇÕES SÃO UTILIZADAS NOS ALGORITMOS PARA EXECUTAR UMA INSTRUÇÃO REPETIDAS VEZES. MARQUE A ALTERNATIVA QUE APRESENTA UMA REPETIÇÃO COM LIMITES DE REPETIÇÕES JÁ ESPECIFICADAS NA SUA SINTAXE: 1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- ☒ FOR (PARA)
- ☐ DO WHILE (REPITA ATÉ)
- ☐ WHILE (ENQUANTO)
- ☐ SE - SENAO (IF - ELSE)

14. - FUNÇÃO JAVASCRIPT QUE PERMITE CONVERTER STRING EM NÚMERO: 1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ alert()
- ☐ prompt()
- ☒ parseFloat()
- ☐ document.write()

15. -É UMA VARIÁVEL QUE PERMITE ARMAZENAR VÁRIOS VALORES DIFERENTES. ESTAMOS NOS REFERINDO À: 1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ FUNÇÃO
- ☒ VETOR
- ☐ MÉTODO
- ☐ OBJETO



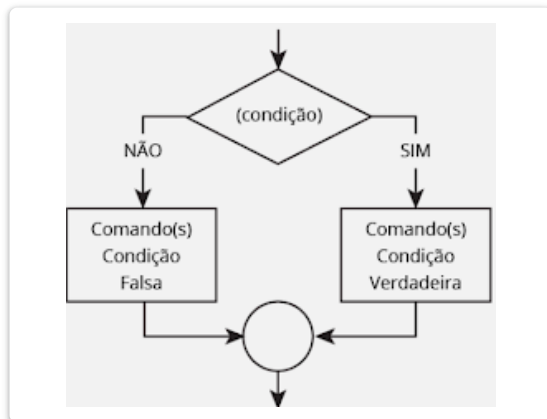
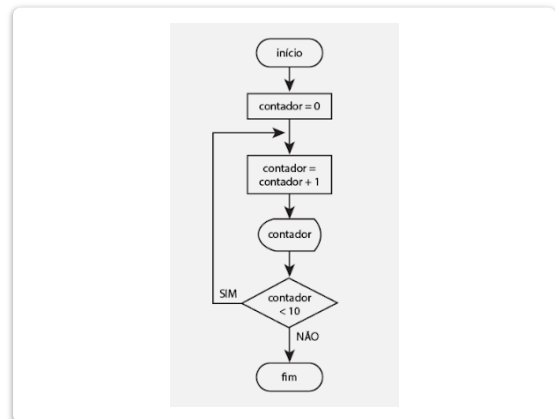
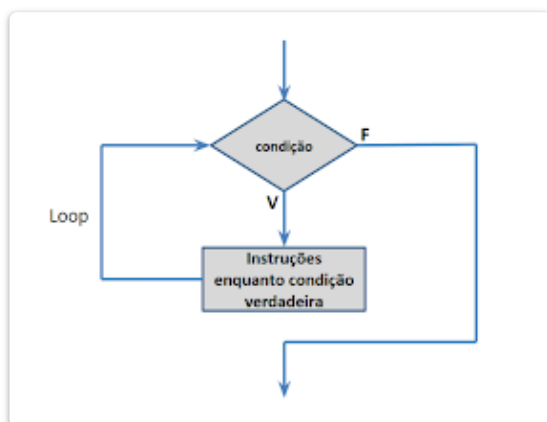
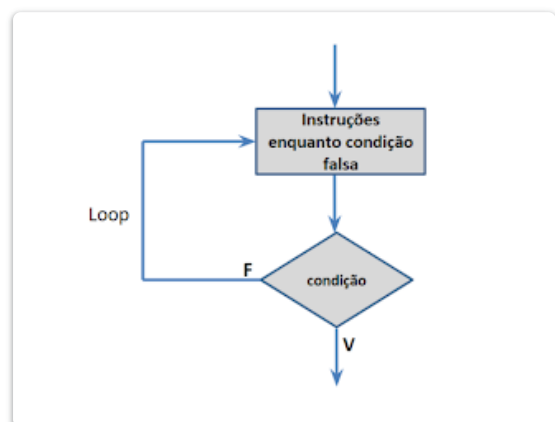
16.

1 ponto

AS REPETIÇÕES SÃO UTILIZADAS PARA QUE UM DETERMINADO TRECHO DO CÓDIGO POSSA REALIZAR REPETIÇÕES E CONTAGENS DE UM VALOR ATÉ UM DETERMINADO FINAL.

MARQUE A ALTERNATIVA QUE REPRESENTA A ESTRUTURA DE REPETIÇÃO EM FLUXOGRAMA UTILIZADA COM TESTE CONDICIONAL AO FINAL DO LOOP.

Marque todas que se aplicam.

☐ SE (IF)☐ PARA (FOR)☐ ENQUANTO (WHILE)☒ DO WHILE (REPITA ATÉ)

17. VETORES E MATRIZES SÃO ESTRUTURAS DE DADOS BASTANTE SIMPLES QUE PODEM NOS AJUDAR MUITO QUANDO TEMOS UM GRANDE NÚMERO DE VARIÁVEIS DO MESMO TIPO EM UM ALGORITMO. 1 ponto

MARQUE A ALTERNATIVA QUE EXIBE A FORMA CORRETA DE DECLARAR UMA MATRIZ PARA RECEBER NOMES DE PESSOAS EM PORTUGOL (VISUALG):

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ nomes : matriz [1..3] de texto
- ☐ nomes : matriz [1..3, 1..3] de caractere
- ☐ nomes : vetor [1..3, 1..3] de texto
- ☒ nomes: vetor [1..3, 1..3] de caractere

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

18. - ANALISE O CÓDIGO DA IMAGEM E MARQUE SOMENTE AS AFIRMAÇÕES VERDADEIRAS:

1 ponto

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Tabuada</title>
</head>
<body>
<script type="text/javascript" >
  var num = parseFloat(prompt("Digite um número para gerar
    a Tabuada de multiplicação:"));

  for (var i = 1; i <= 10; i++) {
    document.write(num+' * '+i+' = '+ (num*i)+'<br/>');
  }
</script>
</body>
</html>
```

Marque todas que se aplicam.

- ☐ A TAG DE <DOCTYPE> É UTILIZADA PARA INSERIR CÓDIGO DO TIPO HTML, CSS, E JAVASCRIPT
- ☐ A TAG <TITLE> É UTILIZADA PARA INFORMAR O NOME DO ARQUIVO HTML SALVO
- ☐ A TAG <BODY> É UTILIZADA PARA INSERIR COMENTÁRIOS SEM AFETAR A PROGRAMAÇÃO
- ☒ A TAG <SCRIPT> É UTILIZADA PARA INSERIR O CÓDIGO JAVASCRIPT DENTRO DO HTML

19. OS ALGORITMOS EM PSEUDOCÓDIGO PERMITEM AOS ESTUDANTES DE INFORMÁTICA APRENDER AS TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO.

1 ponto

OBSERVANDO A IMAGEM DO ALGORITMO A SEGUIR, MARQUE A ALTERNATIVA QUE COMPLETA O CÓDIGO DA LINHA 18:

```
1 Algoritmo "ex.vetor_media"
2 // Disciplina : [Linguagem e Lógica de Programação]
3
4 Var
5 // Seção de Declarações das variáveis
6 notas: vetor [1..4] de real
7 aluno: caractere
8 soma,media: real
9 i:inteiro
10
11 Inicio
12 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
13 escreva("Digite o nome do aluno: ")
14 leia(aluno)
15 para i de 1 ate 4 faca
16     escreva("Digite a nota do ",i,"º bimestre: ")
17     leia(notas[i])
18     soma:=
19 fimpara
20 escreval
21 media:=soma/4
22 se (media>=7) entao
23     escreval(aluno," foi aprovado com ",soma," pontos e ",media," de média final")
24 senao
25     escreval(aluno," foi reprovado com ",soma," pontos e ",media," de média final")
26 fimse
27 Fimalgoritmo
```

Marcar apenas uma oval.

- ☐ notas[0]+notas[i]
- ☐ soma[i]+notas[i]
- ☒ soma+notas[i]
- ☐ (soma[1]+soma[2]+soma[3]+soma[4])/4

20. - NO DESENVOLVIMENTO WEB, O JAVASCRIPT É:

1 ponto

Marcar apenas uma oval.

- ☐ É um estilo de formatação para a Web
- ☒ É uma linguagem de programação Web
- ☐ É a estrutura das páginas Web
- ☐ É um conjunto de recursos para formar Layouts Responsivos.

21. - OS OPERADORES SÃO SÍMBOLOS MATEMÁTICOS QUE AUXILIAM NA LÓGICA, PODEM SER ARITMÉTICOS, LÓGICOS E DE ATRIBUIÇÃO. MARQUE A ALTERNATIVA QUE APRESENTA SOMENTE OPERADORES DE ATRIBUIÇÃO NO VISUALG CORRETAMENTE: 1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

☐ ++ e ==>

☒ <- e :=

☐ <> e <-

☐ := e %

22. - ESCREVA UM ALGORITMO EM JAVASCRIPT OU PORTUGOL QUE SEJA CAPAZ DE LÊ DEZ (10) NÚMEROS E IMPRIMIR (EXIBIR) SEPARADAMENTE OS MAIORES QUE 100 E OS MENORES QUE 100. SALVE COM O NOME "PROVA" E ANEXO-O ABAIXO? 1 ponto

Arquivos enviados:

---

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

