

Prova: 0

Aluno: Julio Cesar Lima - Data : 11/10/1999
41-11101999 - Prova integrada



Questionário

1. O que é um loop em um algoritmo?
 - A. Uma estrutura de controle que repete um bloco de instruções enquanto uma condição é verdadeira.
 - B. Um erro de programação.
 - C. Um tipo de variável.
 - D. Uma função matemática.
 - E. Uma sequência de instruções que são executadas apenas uma vez, independentemente de qualquer condição.
2. Qual é a principal diferença entre um algoritmo e um programa de computador?
 - A. Algoritmos só podem ser escritos em pseudocódigo.
 - B. Programas de computador não são usados na resolução de problemas.
 - C. Algoritmos são sempre mais eficientes que programas.
 - D. Algoritmos são abstrações de alto nível, enquanto programas são implementações concretas.
 - E. Algoritmos são puramente teóricos e não podem ser executados, enquanto programas de computador são implementações práticas dos algoritmos.
3. Qual é a principal diferença entre um vetor e uma matriz?
 - A. Um vetor é unidimensional, enquanto uma matriz é bidimensional.
 - B. Um vetor pode armazenar diferentes tipos de dados, enquanto uma matriz não.
 - C. Um vetor é sempre mais eficiente do que uma matriz.
 - D. Um vetor pode conter apenas um elemento, enquanto uma matriz pode conter vários.
 - E. Vetores e matrizes são a mesma coisa em programação.
4. Qual é a dimensão de uma matriz 3x4?
 - A. Unidimensional.
 - B. Bidimensional.
 - C. Tridimensional.
 - D. Quadrilateral.
 - E. Hexagonal.
5. Qual das seguintes estratégias é útil para melhorar o gerenciamento de tempo durante o estudo?
 - A. Estudar durante longos períodos de tempo sem pausas.

- B. Ignorar o planejamento e estudar apenas quando sentir vontade.
 - C. Usar um cronômetro para dividir o estudo em sessões de tempo definidas.
 - D. Multitarefa, como assistir a um vídeo enquanto estuda.
 - E. Evitar definir metas de estudo ou prazos.
6. Qual das seguintes estratégias é uma técnica eficaz para melhorar a retenção de informações ao estudar?
- A. Ler rapidamente todos os tópicos sem se concentrar em nenhum.
 - B. Cramming (estudar intensivamente) todas as informações na noite anterior ao exame.
 - C. Fazer anotações detalhadas e resumos durante o estudo.
 - D. Ignorar completamente os exercícios práticos e exemplos.
 - E. Estudar em um ambiente barulhento e com distrações.
7. Imagine que você está projetando um sistema de recomendação para uma plataforma de streaming de música. Um algoritmo de recomendação é uma técnica complexa que envolve uma série de etapas, desde a coleta de dados até a implementação. Quais são as etapas fundamentais e como elas contribuem para a eficácia do sistema de recomendação?
- A. Coleta de dados, treinamento de modelo, implementação do sistema.
 - B. Coleta de dados, análise de dados, desenvolvimento do aplicativo.
 - C. Coleta de dados, entrega de música, interação do usuário.
 - D. Coleta de dados, reprodução de música, feedbacks do usuário.
 - E. Coleta de dados, desenvolvimento do aplicativo, feedback.
8. Em programação, como você acessa um elemento específico em um vetor?
- A. Usando a palavra-chave "element" seguida do índice desejado.
 - B. Utilizando a função "get()" com o índice como argumento.
 - C. Usando o operador "()" seguido do índice do elemento.
 - D. Utilizando o índice entre colchetes após o nome do vetor.
 - E. Apenas é possível acessar todos os elementos de uma vez.
9. Em programação, o que é um vetor?
- A. Um tipo de dado usado apenas para armazenar números inteiros.
 - B. Uma variável que só pode conter caracteres de texto.
 - C. Uma estrutura de dados que armazena uma coleção de elementos do mesmo tipo.
 - D. Uma função que calcula a média de um conjunto de números.
 - E. Um operador matemático.
10. Qual é a definição de algoritmo?
- A. Um programa de computador.
 - B. Um conjunto de instruções precisas para resolver um problema.
 - C. Um resultado de pesquisa na internet.
 - D. Um dispositivo de armazenamento de dados.
 - E. Um método de criptografia de dados.

Gabarito

Questão	Resposta	Questão	Resposta
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	