



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



## Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:05

1. Para desenvolver *softwares* móveis de qualidade, deve-se analisar os diferentes contextos da aplicação, suas interações, sua usabilidade, a privacidade e a segurança. Para isso, testes devem ser realizados, como, por exemplo, o funcional, que busca conferir:

☐ A. a experiência do usuário, a facilidade e a possibilidade de realizar as ações pretendidas.

**Por que esta resposta não é correta?**

O teste funcional visa certificar que todos os requisitos foram implementados e funcionam da maneira que deveriam. Para eliminar lentidão, teste de desempenho deve ser realizados. Para verificar a experiência do usuário, testes de usabilidades devem ser feitos. Testes de mobilidade e compatibilidade visam garantir que os aplicativos se conectem a diferentes redes e interajam com diferentes *hardwares*.

Você acertou!

☒ B. a implementação e o funcionamento de todos os requisitos, que devem corresponder ao esperado.

**Por que esta resposta é a correta?**

O teste funcional visa certificar que todos os requisitos foram implementados e funcionam da maneira que deveriam. Para eliminar lentidão, teste de desempenho deve ser realizados. Para verificar a experiência do usuário, testes de usabilidades devem ser feitos. Testes de mobilidade e compatibilidade visam garantir que os aplicativos se conectem a diferentes redes e interajam com diferentes *hardwares*.

☐ C. o tempo de resposta, eliminando lentidão ou travamento do aplicativo.

**Por que esta resposta não é correta?**

O teste funcional visa certificar que todos os requisitos foram implementados e funcionam da maneira que deveriam. Para eliminar lentidão, teste de desempenho deve ser realizados. Para verificar a experiência do usuário, testes de usabilidades devem ser feitos. Testes de mobilidade e compatibilidade visam garantir que os aplicativos se conectem a diferentes redes e interajam com diferentes *hardwares*.

☐ D. a capacidade de comunicação do seu aplicativo com outros aplicativos e redes.

**Por que esta resposta não é correta?**

O teste funcional visa certificar que todos os requisitos foram implementados e funcionam da maneira que deveriam. Para eliminar lentidão, teste de desempenho deve ser realizados. Para verificar a experiência do usuário, testes de usabilidades devem ser feitos. Testes de mobilidade e compatibilidade visam garantir que os aplicativos se conectem a diferentes redes e interajam com diferentes *hardwares*.

☐ E. a interação do aplicativo com *hardware* e todos os tipos de rede de maneira satisfatória.

**Por que esta resposta não é correta?**

O teste funcional visa certificar que todos os requisitos foram implementados e funcionam da maneira que deveriam. Para eliminar lentidão, teste de desempenho deve ser realizados. Para verificar a experiência do usuário, testes de usabilidades devem ser feitos. Testes de mobilidade e compatibilidade visam garantir que os aplicativos se conectem a diferentes redes e interajam com diferentes *hardwares*.

1 de 5 perguntas

PRÓXIMA



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:05

2. O desenvolvimento de *softwares* móveis apresenta peculiaridades em relação a *softwares desktops*, por exemplo. Qual das dificuldades técnicas no desenvolvimento não compreende o desenvolvimento móvel?

☐ A. Diversas plataformas de *hardware* e *software*.

Por que esta resposta não é correta?

No desenvolvimento de *software* móveis, os ciclos de desenvolvimento tendem a ser curtos.

☐ B. Diversas linguagens de programação.

Por que esta resposta não é correta?

No desenvolvimento de *software* móveis, os ciclos de desenvolvimento tendem a ser curtos.

☐ C. Uso de bateria.

Por que esta resposta não é correta?

No desenvolvimento de *software* móveis, os ciclos de desenvolvimento tendem a ser curtos.

Você acertou!

☒ D. Ciclos de desenvolvimento longos.



Por que esta resposta é a correta?

No desenvolvimento de *software* móveis, os ciclos de desenvolvimento tendem a ser curtos.

☐ E. Uso do contexto da aplicação.

Por que esta resposta não é correta?

No desenvolvimento de *software* móveis, os ciclos de desenvolvimento tendem a ser curtos.

2 de 5 perguntas

VOLTAR

PRÓXIMA



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:05

3. No projeto de desenvolvimento de *softwares* móveis, uma das atividades importantes é projetar as interfaces. Os projetos de interfaces podem ser feitos à mão ou com ferramentas de *software*. Para um protótipo de tela com alta fidelidade, uma ferramenta indicada é:

Resposta correta



A. Figma.

Por que esta resposta é a correta?

O Figma é uma ferramenta *online* e colaborativa para desenvolvimento de protótipos de alta fidelidade.



B. Xcode.

Por que esta resposta não é correta?

O Figma é uma ferramenta *online* e colaborativa para desenvolvimento de protótipos de alta fidelidade.



C. Android Studio.

Por que esta resposta não é correta?

O Figma é uma ferramenta *online* e colaborativa para desenvolvimento de protótipos de alta fidelidade.



D. MarvinApp.

Por que esta resposta não é correta?

O Figma é uma ferramenta *online* e colaborativa para desenvolvimento de protótipos de alta fidelidade.

Você não acertou!



E. Balsamiq.

Por que esta resposta não é correta?

O Figma é uma ferramenta *online* e colaborativa para desenvolvimento de protótipos de alta fidelidade.

3 de 5 perguntas

< VOLTAR

PRÓXIMA >



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:05

4. Existem várias regras para o desenvolvimento de aplicativos móveis e de aplicativos em determinadas plataformas como iOS e Android. Essa variedade, às vezes, dificulta a publicação do seu *software* em uma Store. É uma boa prática no desenvolvimento:

☐ A. usar sempre cores neutras, buscando baixo contraste entre fontes e fundos.

Por que esta resposta não é correta?

Os rótulos devem ser limpos e coerentes: os rótulos de *widget* devem ser de fácil reconhecimento e de tamanho adequado. Evite rótulos com textos grandes e use abreviações com cautela.

☐ B. fazer uso de barras de rolagens com formulários extensos.

Por que esta resposta não é correta?

Os rótulos devem ser limpos e coerentes: os rótulos de *widget* devem ser de fácil reconhecimento e de tamanho adequado. Evite rótulos com textos grandes e use abreviações com cautela.

☐ C. evitar a possibilidade de personalização do *software*.

Por que esta resposta não é correta?

Os rótulos devem ser limpos e coerentes: os rótulos de *widget* devem ser de fácil reconhecimento e de tamanho adequado. Evite rótulos com textos grandes e use abreviações com cautela.

☐ D. ignorar o contexto da aplicação nos dispositivos móveis.

Por que esta resposta não é correta?

Os rótulos devem ser limpos e coerentes: os rótulos de *widget* devem ser de fácil reconhecimento e de tamanho adequado. Evite rótulos com textos grandes e use abreviações com cautela.

Você acertou!

☒ E. serem os rótulos de *widget* de fácil reconhecimento e de tamanho adequado.



Por que esta resposta é a correta?

Os rótulos devem ser limpos e coerentes: os rótulos de *widget* devem ser de fácil reconhecimento e de tamanho adequado. Evite rótulos com textos grandes e use abreviações com cautela.

4 de 5 perguntas

VOLTAR

PRÓXIMA



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



## Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:05

5. O projeto de desenvolvimento de *software* pode ser descrito em seis fases: formulação, planejamento, análise, engenharia, implementações e testes e, por fim, avaliação do usuário. A fase de engenharia envolve:

☐ A. elucidar os custos envolvidos e os riscos que o projeto tem.

**Por que esta resposta não é correta?**

As seis fases descritas são as seguintes:

Formulação: envolve projeto arquitetural, projeto de navegação; as metas, os recursos e as funções do aplicativo móvel.

Planejamento: visa elucidar os custos envolvidos e os riscos que o projeto possui.

Análise: visa à especificação dos requisitos do *software* móvel e dos conteúdos necessários.

A fase de engenharia: envolve a análise do projeto de interface, de arquitetura, navegação e conteúdo.

A fase de implementação e testes: realizam-se a codificação e testes.

Por fim, a avaliação do usuário, que visa garantir a usabilidade e a acessibilidade.

☐ B. estabelecer o cronograma e a documentação dos próximos incrementos.

**Por que esta resposta não é correta?**

As seis fases descritas são as seguintes:

Formulação: envolve projeto arquitetural, projeto de navegação; as metas, os recursos e as funções do aplicativo móvel.

Planejamento: visa elucidar os custos envolvidos e os riscos que o projeto possui.

Análise: visa à especificação dos requisitos do *software* móvel e dos conteúdos necessários.

A fase de engenharia: envolve a análise do projeto de interface, de arquitetura, navegação e conteúdo.

A fase de implementação e testes: realizam-se a codificação e testes.

Por fim, a avaliação do usuário, que visa garantir a usabilidade e a acessibilidade.

☐ C. avaliar a usabilidade e acessibilidade.

**Por que esta resposta não é correta?**

As seis fases descritas são as seguintes:

Formulação: envolve projeto arquitetural, projeto de navegação; as metas, os recursos e as funções do aplicativo móvel.

Planejamento: visa elucidar os custos envolvidos e os riscos que o projeto possui.

Análise: visa à especificação dos requisitos do *software* móvel e dos conteúdos necessários.

A fase de engenharia: envolve a análise do projeto de interface, de arquitetura, navegação e conteúdo.

A fase de implementação e testes: realizam-se a codificação e testes.

Por fim, a avaliação do usuário, que visa garantir a usabilidade e a acessibilidade.

☐ D. realizar a codificação e testes.

**Por que esta resposta não é correta?**

As seis fases descritas são as seguintes:

Formulação: envolve projeto arquitetural, projeto de navegação; as metas, os recursos e as funções do aplicativo móvel.

Planejamento: visa elucidar os custos envolvidos e os riscos que o projeto possui.

Análise: visa à especificação dos requisitos do *software* móvel e dos conteúdos necessários.

A fase de engenharia: envolve a análise do projeto de interface, de arquitetura, navegação e conteúdo.

A fase de implementação e testes: realizam-se a codificação e testes.

Por fim, a avaliação do usuário, que visa garantir a usabilidade e a acessibilidade.

**Você acertou!**

☒ E. analisar o projeto de interface, de arquitetura, navegação e conteúdo.



**Por que esta resposta é a correta?**

As seis fases descritas são as seguintes:

Formulação: envolve projeto arquitetural, projeto de navegação; as metas, os recursos e as funções do aplicativo móvel.

Planejamento: visa elucidar os custos envolvidos e os riscos que o projeto possui.

Análise: visa à especificação dos requisitos do *software* móvel e dos conteúdos necessários.

A fase de engenharia: envolve a análise do projeto de interface, de arquitetura, navegação e conteúdo.

A fase de implementação e testes: realizam-se a codificação e testes.

Por fim, a avaliação do usuário, que visa garantir a usabilidade e a acessibilidade.