

<b>ALUNO</b>				<b>MATRÍCULA</b>	
<b>DISCIPLINA</b>	ARQUITETURA DE SOFTWARE			<b>DATA DA PROVA</b>	
<b>PROFESSOR</b>	EMMANOEL MONTEIRO			<b>TIPO DE PROVA</b>	
<b>TURMA</b>	EPI0790103NMA	<b>CÓDIGO DA TURMA</b>		<b>NOTA</b>	

**ATENÇÃO:**

- A avaliação somente poderá ser entregue depois de decorridos 50 min de seu início.
- Caneta esferográfica azul ou preta. Provas entregues escritas a lápis **NÃO** serão corrigidas.
- Será atribuída nota zero a aluno que devolver sua prova em branco, independentemente de ter assinado a Ata de Prova.
- Ao aluno flagrado **utilizando meios ilícitos ou não autorizados pelo professor para responder a avaliação** será atribuída nota zero e, mediante representação do professor, responderá a Procedimento Administrativo Disciplinar, com base no Código de Ética.

<b>ASSUNTO:</b>	Paradigma de Programação		
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Conceitual		
<b>QUESTÃO 1</b>		<b>PONTUAÇÃO:</b>	
Sobre os conceitos de paradigma de programação, aponte a alternativa verdadeira.			
a)	Iterativo não estabelece relação com o modo como um programador aborda e resolve problemas		
b)	Orientado a objetos modela o problema como uma coleção de métodos, chamados processos, que interagem entre si por meio de mensagens		
c)	Funcional apresenta algoritmos que são sempre mais eficientes, considerando todos os cenários possíveis de implementação e contexto de uso		
d)	Estruturado aborda que qualquer problema pode ser decomposto e resolvido, utilizando-se as estruturas básicas condicional, sequencial e iterativa		
e)	Nenhuma das alternativas anteriores.		


ASSUNTO:	Paradigma de Programação		
COMPETÊNCIA:	Conceitual		
QUESTÃO 02		PONTUAÇÃO:	
O paradigma de programação de computadores baseado em classes, instâncias, atributos e métodos é conhecido por programação			
a)	Linear.		
b)	Orientada a objetos.		
c)	Modular.		
d)	Estruturada.		
e)	Tradicional.		

<b>ASSUNTO:</b>	Paradigma de Programação	
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Conceitual	
<b>QUESTÃO 03</b>		<b>PONTUAÇÃO:</b>
Assinale a alternativa que NÃO corresponde a uma estrutura de programação utilizada no paradigma de programação estruturada.		
a)	Decisão	
b)	Sequência	
c)	Sub-rotina	
d)	Repetição	
e)	Classe.	

<b>ASSUNTO:</b>	Arquitetura de Software	
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Conceitual	
<b>QUESTÃO 4</b>		<b>PONTUAÇÃO:</b>
Com relação à arquitetura de software em camadas, avalie se as afirmativas a seguir são verdadeiras (V) ou falsas (F).		
( ) A arquitetura de software em camadas é uma arquitetura que divide o software em camadas, cada uma com uma responsabilidade específica.		
( ) A arquitetura de software em camadas é uma arquitetura que facilita a manutenção e evolução do software, pois cada camada pode ser desenvolvida e mantida independentemente das outras camadas.		
( ) A arquitetura de software em camadas é uma arquitetura que é sempre a melhor escolha para qualquer tipo de software.		
As afirmativas são, respectivamente,		
a)	V – F – F.	
b)	V – V – F.	
c)	F – V – F.	
d)	F – V – V.	
e)	F – F – V.	

<b>ASSUNTO:</b>	Diagrama de Classe	
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Conhecimento técnico	
<b>QUESTÃO 5</b>		<b>PONTUAÇÃO:</b>
Na UML, o diagrama de Classes é composto por:		
a)	Identificação da Classe, Atributos e Métodos.	
b)	Casos de Uso, Atores e Métodos.	
c)	Nome da Classe, Casos de Uso e Atributos.	
d)	Métodos, Atributos e Atores.	
e)	Somente Atributos	

<b>ASSUNTO:</b>	UML
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Conceito
<b>QUESTÃO 6</b>	<b>PONTUAÇÃO:</b>
<p>No contexto da UML o que é uma Classe?</p> <p>Uma classe é uma descrição abstrata de um objeto do mundo real que envolve atributos (características) e métodos (ações).</p>	

<b>ASSUNTO:</b>	Diagrama de Classe
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Conhecimento técnico
<b>QUESTÃO 7</b>	<b>PONTUAÇÃO:</b>
<p>Analizando o diagrama de classe apresentado, qual o tipo da relação entre as classes é apresentado?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>A relação apresentada é uma composição</p>	