Questões de Conhecimento

Questão 1 – Qual a definição de Algoritmo?

É o conjunto das regras e procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema em um número finito de etapas.

Questão 2 - O que é variável

Uma variável é um código que armazena algum tipo de dado na memoria do sistema e ela possui tipos.

Questão 3 - O que é tipo de variável

Tipo mais usados: string(conjunto de caracteres), double(números reais, com casas decimais), int(tipo inteiro, sem casas decimais), boolean(tipo lógico, verdadeiro ou falso), char (caractere único).

Questão 4- O que é atribuição

Atribuir um dado a uma variável significa dar um valor a nossa variável. Em java o sinal de atribuição é o “=“.

Questão 5 -O que são operadores?

Operador em java é um símbolo que é usado para executar operações. Por exemplo: +, -, \*, / etc.

Questão 6- Quais as regras de definição de variáveis

A nomeação de variáveis precisa ser feita respeitando algumas regras e convenções:

Pode conter letras, números e o caractere sublinhado (\_), mas não pode começar com um número;

Devem ser declaradas em minúsculo. Caso sejam nomes compostos, a primeira letra de todas as palavras, menos da primeira, deve ser maiúscula (Camel Case);

Questão 7 -O que é um bloco

O que é um bloco

Blocos de instrução são seções de código que serão executados quando invocados ou então, quando um condição for verdadeira.

Questão 8 -O que é um compilador

Um compilador é um programa de sistema que traduz um programa descrito em uma linguagem de alto nível para um programa equivalente em código de máquina para um processador.

Questão 9 -O que é um código fonte

é o conjunto de instruções e declarações escritas por um programador usando uma linguagem de programação de computador. Este código é traduzido para a linguagem de máquina por um compilador quando este estiver ativo.

Questão 10- O que é executável

código que pode ser executado pelo sistema operacional. (Extensão do programa-executável: . EXE)

Questão 11 -O que é Framework

é uma estrutura que contém um conjunto de códigos genéricos que tem a finalidade de prover a união entre duas partes da estrutura de uma determinada linguagem de programação.

Questão 12 -O que é método Main

é o ponto de entrada de um programa executável; é onde o controle do programa começa e termina. Main é declarado dentro de uma classe ou struct. Main deve ser static e não precisa ser public .

Questão 13- Para que serve o; nas instruções

O ponto-e-vírgula permite que o programa java seja escrito em uma ou várias linhas, permitindo ao compilador saber onde terminar as instruções.

Questão 14- Quais teclas de atalho são utilizadas para debugar

Para isso clique com o botão direito sobre a classe e vá em Debug as… > JUnit Test, pois é uma classe de teste JUnit (Teclas de atalhos: Shidt+Alt+ D T)