

## FAZER TESTE: PROVA 02

## Informações do teste

Descrição

Instruções

Várias tentativas Este teste permite várias tentativas.

Forçar conclusão Este teste pode ser salvo e retomado posteriormente.

Suas respostas foram salvas automaticamente.

## PERGUNTA 1

1 pontos

[Salva](#)

Dado o algoritmo abaixo:

```
//Criando um scanner para receber os dados do usuário
Scanner input = new Scanner(System.in);
//1) _____
System.out.println("Informe o tamanho do vetor");
//2) _____
int tamanho = input.nextInt();
//3) cria um vetor do tamanho informado pelo usuário
int[] vetor = new int[tamanho];
for (int i = 0; i < tamanho; i++) {
    //4) _____
    vetor[i] = i;
}
//5) _____
for (int i = 0; i < tamanho; i++) {
    //6) _____
    if (i % 2 == 0) {
        System.out.println(vetor[i]);
    }
}
```

No código apresentado, existem espaços para alguns

*Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as res*

---

🚩 Estado de Conclusão da Pergunta:

---

- 1) Escreve na tela a mensagem “Informe o tamanho do vetor”
  - 2) Espera receber do usuário um número inteiro para armazenar na variável chamada tamanho
  - 4) Atribui o valor do contador i em uma posição aleatória do vetor
  - 5) Percorre o vetor do início ao fim
  - 6) Verifica se o contador possui um valor que é um número par
- ☒ 1) Escreve na tela a mensagem “Informe o tamanho do vetor”
- 2) Espera receber do usuário um número inteiro, que será utilizado para definir o tamanho do vetor
  - 4) Atribui o valor do contador i na posição i do vetor
  - 5) Percorre o vetor em ordem crescente iniciando na primeira posição e terminando na última posição
  - 6) Verifica se o contador possui um valor que é divisível por 2
- ☐ 1) Escreve na tela uma mensagem de boas-vindas ao usuário
- 2) Espera receber do usuário um número inteiro, este será armazenado em uma variável também do tipo inteiro
  - 4) Atribui o valor do contador i na posição i do vetor
  - 5) Percorre o vetor do início ao fim
  - 6) Verifica se o contador é igual a zero
- ☐ 1) Escreve na tela a mensagem “Informe o tamanho do vetor”
- 2) Espera receber do usuário um número inteiro, que será utilizado para definir o tamanho do vetor
  - 4) Atribui o valor do contador i na posição i do vetor
  - 5) Percorre o vetor em ordem crescente iniciando na primeira posição e terminando na última posição
  - 6) Verifica se o contador é igual a zero
- ☐ 1) Escreve na tela uma mensagem de boas-vindas ao usuário
- 2) Espera receber do usuário um número inteiro, que será utilizado para definir o tamanho do vetor
  - 4) Atribui o valor do contador i na posição i do vetor
  - 5) Percorre o vetor em ordem crescente iniciando na primeira posição e terminando na última posição
  - 6) Verifica se o contador possui um valor que é um número par

*Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as resj*

❖ Estado de Conclusão da Pergunta:

Dado o algoritmo abaixo:

```
int tamanho = 10;
int[] vetor = new int[tamanho];

for (int i = 0; i < tamanho; i++) {
    vetor[i] = i;
}

for (int i = 0; i < tamanho; i++) {
    if (i % 2 == 0) {
        System.out.println(vetor[i]);
    }
}

System.out.println("Fim!");
```

Escreva EXATAMENTE o que será impresso ao final de sua execução

Para acessar a barra de ferramentas, pressione ALT+F10 (PC) ou ALT+FN+F10 (Mac).

### PERGUNTA 3

**4 pontos**

Salva

A autoescola “Se Acalma que eu estou Aprendendo” está desenvolvendo um projeto que auxilia no aprendizado de novos motoristas de carro.

Parte do projeto consiste em desenvolver um programa simulador de carro, e você foi escolhido para desenvolver este programa. Desenvolva um programa simulador de carro seguindo as regras abaixo.

*Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as res*

---

❖ Estado de Conclusão da Pergunta:

---

- i. Que seja desligado o carro
- i. Andar com o carro
- i. Engatar a ré
- c. Com o carro ligado, porém, ANDANDO, o simulador deve permitir: (*figura 3*)
  - i. Parar o carro
  - ii. Subir a marcha
    - 1. Marcha acima de 0 (zero) considerar carro andando
    - 2. Ao subir a marcha alterar somente o número da marcha como consta na *figura 3*
  - iii. Descer a marcha
- b. Ao descer a marcha e chegar na marcha 0 (zero) deve considerar o carro como PARADO

Sempre que a opção de parar o carro for escolhida, o painel do carro deve ficar como o mostrado na *figura 2*

Sempre que o carro estiver andando, o painel do carro deve ficar como o mostrado na *figura 3*, exibindo a marcha atual. (o simulador deve permitir o avanço até **8 marchas**)

Ao atingir a oitava marcha, a opção “Subir marcha” **não** deve aparecer conforme mostrado na *figura 4*

-----  
Estado atual do carro: Desligado  
-----

1) Ligar o carro  
0) Encerrar o programa  
-----

*Figura 1*

---

*Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as res*

## Estado de Conclusão da Pergunta:

```
-----  
Bem vindo ao simulador da Autoescola  
Se Acalma que eu estou Aprendendo  
-----
```

```
-----  
Estado atual do carro: Ligado  
-----
```

```
O carro está parado  
-----
```

- ```
1) Desligar o carro  
2) Andar  
3) Engatar a ré  
-----
```

Figura 2

```
-----  
Estado atual do carro: Ligado  
-----
```

```
O carro está andando na marcha 1  
-----
```

- ```
2) Parar o carro  
3) Subir Marcha  
4) Descer Marcha  
-----
```

Figura 3

```
-----  
Estado atual do carro: Ligado  
-----
```

```
O carro está andando na marcha 8  
-----
```

- ```
2) Parar o carro  
4) Descer Marcha  
-----
```

Figura 4

Resposta Selecionada: [Exer3.java](#)

Remover

Anexar  
arquivo

Pesquisar arquivos locais

Pesquisar Coleção de conteúdo

## PERGUNTA 4

4 pontos

Salva

Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as res

---

🚩 Estado de Conclusão da Pergunta:

---

Sempre que uma vacina atingir um total de 10 doses restante, será necessário solicitar a compra de mais doses, o programa deve indicar a quantidade a ser comprada, considere sempre o total de 100 doses para cada vacina.

O programa deve iniciar exibindo a lista de vacinas disponíveis, o usuário deve informar a vacina que será aplicada, em seguida o programa contabilizará a dose aplicada e exibirá uma mensagem “Retire seu comprovante de vacinação contra <nome da vacina>, Obrigado!”

O programa deverá ter uma opção de fim de dia, ao receber o comando de fim de dia, o programa deverá imprimir na tela:

- a. Total geral de doses aplicadas
- b. Total de doses que foram aplicadas de cada vacina por dia
- c. Total de doses que ainda restam de cada vacina
- d. Informar se é necessário solicitar a compra de mais vacina, informando qual(ais) deve(m) ser solicitada(s) e suas respectivas quantidades para atingir o total adequado em estoque.

Resposta Selecionada: [Exer4.java](#)

Remover

Anexar  
arquivo

Pesquisar arquivos locais

Pesquisar Coleção de conteúdo

---

---

*Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as res*