

Exercicio de revisao para a prova final de 5a feira

- Entrega 12 dez em 23:30
- Pontos 0
- Perguntas 15
- Disponível 5 dez em 10:00 - 12 dez em 23:30
- Limite de tempo Nenhum

Histórico de tentativas

	Tentativa	Tempo	Pontuação
MAIS RECENTE	Tentativa 1	82 minutos	0 de 0

Enviado 11 dez em 14:49



Pergunta 1
0 / 0 pts

Considerando a prototipação nos projetos detalhados, assinale a afirmação FALSA.

Correto!

- ☒ Protótipos devem ser descartados após serem demonstrados aos clientes.
- ☐ Um protótipo é usado para demonstrar conceitos, experimentar opções de projeto e descobrir mais sobre o problema e suas possíveis soluções.
- ☐ Mesmo não conseguindo capturar requisitos relacionados com desempenho e eficiência, os protótipos têm um bom emprego na elicitação e na validação dos requisitos do sistema.
- ☐ A adoção de práticas de qualidade no desenvolvimento do protótipo possibilita seu aproveitamento como parte do código do sistema final entregue ao cliente.
- ☐ O desenvolvimento rápido e iterativo do protótipo é essencial para que os custos sejam controlados e os stakeholders possam experimentá-lo no início do processo de desenvolvimento do software.



Pergunta 2
0 / 0 pts

Padrões de projeto GRASP são soluções reutilizáveis de software orientado a objetos.

Considere as duas afirmativas a seguir e depois informe a alternativa correta.

- I - Padrões de criação no GRASP definem de quem é a responsabilidade de instanciar objetos.
- II - Padrões de projeto GRASP se preocupam com algoritmos e a atribuição de responsabilidades entre objetos.

Correto!

- ☒ As duas afirmativas estão corretas
- ☐ Apenas a afirmativa II está correta
- ☐ Nenhuma está correta
- ☐ Apenas a afirmativa I está correta



Pergunta 3

0 / 0 pts

Assinale a opção correta com referência aos padrões comportamentais GoF e aos padrões GRASP.



Em padrões comportamentais, toda a distribuição de comportamento entre classes é feita por meio de delegação.

Correto!



O padrão GRASP denominado CONTROLLER é um padrão que pode ser semelhante a padrões comportamentais dita como atribuir responsabilidades a um desenho orientado a objeto .



Padrões comportamentais distribuem responsabilidade pela instanciação de objetos entre seus participantes, EXATAMENTE da mesma forma que nos padrões GRASP.



Todo CONCRET ITERATOR que participa de uma aplicação do padrão ITERATOR está associado a um EXPERT INFORMATION do GRASP



Pergunta 4

0 / 0 pts

No GRASP, o número de instâncias de uma classe que pode se relacionar com outra é definido:

- ☐ unicamente pela quantidade de objetos contidos na classe-mãe.
- ☐ nos atributos das classes.
- ☐ pela quantidade de características mutuamente herdadas.

Correto!

- ☒ pela atribuição de responsabilidade.



Pergunta 5

0 / 0 pts

Os padrões BAIXO ACOPLAMENTO e ALTA COESAO sao:

☐ Padrões GoF comportamentais

Correto!

☒ Padrões GRASP básicos

☐ Padrões GRASP avançados

☐ Padrões GoF estruturais



Pergunta 6

0 / 0 pts

Uma forma de avaliar a usabilidade de um projeto de interface e interação é por meio do uso de métricas que funcionam como critérios de medição da usabilidade do sistema considerado. São critérios recomendáveis no projeto de interação:

☐ forma como estão distribuídas as tabelas no BD e seus relacionamentos

Correto!

☒ tempo consumido com erros e frequência de uso da ajuda

☐ tempo médio entre falhas de máquina e tempo para atendimento

☐ tempo para realizar uma tarefa e para realizar documentação



Pergunta 7

0 / 0 pts

Em relação ao desenho (*design* visual), que tem um impacto significativo na credibilidade e usabilidade de um *site*, é correto afirmar:

Correto!

☒

A função do site e a informação, devem ser soberanas sobre o desenho. Qualquer tipo de conformação que beneficie o desenho em detrimento da informação, usabilidade e funcionalidade do site deve ser abandonada.

☐

O fundo deve chamar mais atenção do que a informação, desde que seja relacionado ao tema do site. Um fundo de impacto imprime uma personalidade diferenciada ao site.

☐

Utilizar um projeto padrão de páginas passa a não ser necessário, uma vez que o usuário possui, por experiência, contato com uma grande diversidade de sites com diferentes desenhos.

☐

Não se deve usar espaço em branco para separar conteúdos ou assuntos diferentes. Devem-se usar linhas grossas para permitir uma percepção melhor da separação de conteúdo.

☐

Todos os tipos de informação devem ser disponibilizados em uma longa lista sem mecanismos de classificação, pois o usuário pode localizar a informação desejada por meio da opção de busca do navegador.



Pergunta 8

0 / 0 pts

Projeto de subsistema composto por um conjunto de classes abstratas e concretas. Estabelece a arquitetura para aplicações em um domínio. Uma aplicação específica é construída a partir da criação de subclasses específicas para a aplicação, sendo essas subclasses das classes abstratas. A reutilização leva a uma inversão de controle.

A afirmação acima refere-se a:

Correto!

- ☒ Framework
- ☐ Pacote
- ☐ Biblioteca de classes
- ☐ Componente de software



Pergunta 9

0 / 0 pts

Deseja-se implementar uma solução para o desenvolvimento de um display, o qual mostra o estado de um objeto X a partir do objeto em si, utilizando-se padrão de projeto. Displays alternativos são fornecidos, e a necessidade principal é que todos eles sejam automaticamente notificados e atualizados para refletir a mudança ocorrida quando o estado do objeto mudar.

Qual padrão para resolver esse problema?

- ☐ Adapter
- ☐ Iterator

Correto!

- ☒ Observer
- ☐ State



Pergunta 10

0 / 0 pts

Diante da crescente demanda por automatização de processos de negócio, o gerente de desenvolvimento de sistemas de informação busca a maximização do reuso de software. A abordagem de reuso que utiliza abstrações genéricas, não incluindo detalhes de implementação, que mostram objetos abstratos e concretos e interações, é:

Correto!

- ☒ design pattern;
- ☐ bibliotecas de programas.
- ☐ desenvolvimento baseado em componentes;
- ☐ framework de aplicação;



Pergunta 11

0 / 0 pts

Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos *displays* alternativos.

Você respondeu

- ☒ State

Resposta correta

- ☐ Decorator
- ☐ Facade
- ☐ Iterator



Pergunta 12

0 / 0 pts

Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa **incorreta**.



Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações.



Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes.

Correto!



Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo.



Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo.



Pergunta 13

0 / 0 pts

Em relação aos padrões de projeto de *software* assinale a alternativa correta.



Singleton é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações.



Proxy é um padrão utilizado quando se quer garantir que uma classe tenha somente uma instância e fornecer um ponto global de acesso a mesma.



Adapter é um padrão utilizado quando se deseja desacoplar uma abstração de sua implementação, de modo que as duas possam variar independentemente.

Correto!



Factory Method é um padrão utilizado quando se deseja definir uma interface para criar um objeto e deixar as subclasses decidirem que classe instanciar.



Pergunta 14

0 / 0 pts

Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais.

- ☐ Singleton, Composite e Interpreter.
- ☐ Prototype, Abstract Factory e Builder.

Correto!

- ☒ Mediator, Interpreter e Command.
- ☐ Proxy, Builder e Mediator.



Pergunta 15

0 / 0 pts

O Instituto Nacional do Clima (INC) utilizará uma biblioteca de simulações de clima fabricada por uma empresa americana. Porém, após a aquisição, percebeu-se que as interfaces disponibilizadas pelas classes dessa biblioteca são incompatíveis com as interfaces das classes de outros sistemas do INC. A maneira correta de contornar esse problema é a utilização do padrão de projetos .

Correto!

- ☒ adapter.
- ☐ decorator.
- ☐ memento.
- ☐ singleton.