

EXERCÍCIO DE REVISÃO PARA 1a Prova - SIMULADÃO

- Entrega 1 out em 23:59
- Pontos 0
- Perguntas 10
- Disponível 25 set em 0:00 - 1 out em 23:59
- Limite de tempo Nenhum
- Tentativas permitidas Sem limite

Fazer o teste novamente

Histórico de tentativas

	Tentativa	Tempo	Pontuação
MAIS RECENTE	Tentativa 1	30 minutos	0 de 0 *

* Algumas perguntas ainda não avaliadas

* Algumas perguntas ainda não avaliadas

Enviado 1 out em 18:12



Pergunta 1

0 / 0 pts

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



Um protótipo é usado para demonstrar conceitos, experimentar opções de projeto e descobrir mais sobre o problema e suas possíveis soluções.



A adoção de práticas de qualidade no desenvolvimento do protótipo possibilita seu aproveitamento como parte do código do sistema final entregue ao cliente.



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.

Correto!



Protótipos devem ser descartados após serem demonstrados aos clientes.



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

Os padrões BAIXO ACOPLAMENTO e ALTA COESAO sao:



nao se referem a projeto de software

- ☐ desnecessários pois aumentam a dificuldade
- ☐ o contrario daquilo que deve ser feito

Correto!

- ☒ necessários em um bom projeto



Pergunta 3

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:

Você respondeu

- ☒ forma como estão distribuídas as tabelas no BD e seus relacionamentos
- ☐ tempo médio entre falhas de máquina e tempo para atendimento
- ☐ tempo para realizar uma tarefa e para realizar documentação

Resposta correta

- ☐ tempo consumido com erros e frequência de uso da ajuda



Pergunta 4

0 / 0 pts

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

- ☐ 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.
- ☐ 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.
- ☐ 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.
- ☐ 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.

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.



Pergunta 5

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:

☐ Componente de software

Correto!

☒ Framework

☐ Biblioteca de classes

☐ Pacote



Pergunta 6

0 / 0 pts

I) DESIGN SYSTEM é uma abordagem de projeto de interface e interação que padroniza, para os fornecedores, clientes e colaboradores de uma determinada organização, características como Layouts, componentes padrão, cores e etc. E desta forma todos os produtos web ou mobile daquela organização estarão seguindo os mesmos princípios em interfaces.

II) O uso de DESIGN SYSTEM além de padronizar, facilita a manutenção e redução de custos de projeto.

Correto!

☒ As 2 afirmativas estão corretas.

☐ Apenas a afirmativa I está correta.

☐ As 2 afirmativas estão erradas.

☐ Apenas a afirmativa II está correta.



Pergunta 7

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:

☐ bibliotecas de programas.

☐ framework de aplicação;

☐ desenvolvimento baseado em componentes;

Correto!

☐ design pattern;



Pergunta 8

Não avaliado ainda / 0 pts

Quais as diferenças entre projeto de arquitetura lógica e arquitetura física ? Exemplifique.

Sua Resposta:

Enquanto a arquitetura lógica demonstra o início da parte mais conceitual de um projeto, como regras de negócio, análise de requisitos, a arquitetura física apresenta os componentes tecnológicos do projeto em questão, além de sua implantação.



Pergunta 9

Não avaliado ainda / 0 pts

Quais as diferenças entre projeto preliminar e projeto detalhado ?

Sua Resposta:

No projeto preliminar, temos a presença de **protótipos do projeto**, pensamentos iniciais e principais exigências do programa, **uma análise de requisitos, casos de uso e diagrama de robustez**. Já o projeto detalhado seria uma **descrição minuciosa** de todos os elementos presentes no projeto, com a ajuda de: Diagramas de pacotes e classes, Diagrama de interação de objetos, Diagrama de Componentes e Diagrama de Execução.



Pergunta 10

Não avaliado ainda / 0 pts

O que seria fazer um projeto de persistência para determinado sistema ? Quais as etapas e qual a finalidade deste tipo de projeto?

Sua Resposta:

Fazer um projeto de persistência para determinado sistema seria planejar e implantar como os dados do sistema serão armazenados e recuperados, por meio de, por exemplo, um **SGBD relacional ou NoSQL**. Esse processo é dividido em etapas:

1º PASSO) Diagrama de classes conceitual;

2º PASSO) Modelo de dados -> Modelo físico

3º PASSO) Identificação de índices, chaves primárias, chaves estrangeiras;

4º PASSO) Desenho do diagrama de dados.