* 1. V
  2. F
  3. V
  4. V
  5. F
  6. V
  7. V
  8. V
  9. V

1. c) permitir a troca de informações com o exterior
2. **Modelagem** é o processo onde o projetista do software abstrai as características relevantes e necessidades do usuário e constrói um modelo que represente o comportamento do software. Serve tanto para a comunicação com o usuário quanto para o planejamento do software.

**Paradigmas** são metodologias elaboradas para ajudar no processo de desenvolvimento de softwares cada vez mais complexos a fim de atender às expectativas e necessidades crescentes dos usuários. É uma forma de visualizar e organizar o conjunto de programas que constitui o software e determina a forma como abstraímos e desenvolvemos software.

1. b) paradigma baseado na divisão do software em módulos chamados de classes
   1. Sim
   2. Sim
   3. Não
   4. Sim
   5. Sim
   6. V
   7. F
   8. V
   9. F
   10. V
2. c. (X) editar, compilar, executar
3. c. captura (lê) dados de uma unidade de entrada
4. b. atua na memória do computador
   1. F
   2. V
   3. V
   4. F
   5. V
   6. V
5. double preco;
   1. 16
   2. 5,5 (caso a variável seja int, o resultado será 5)
   3. 7
   4. 5,5
   5. 3
   6. -20
   7. true
   8. true
   9. true
   10. true