**Perguntas e Respostas**

Segue gabarito com as perguntas e respostas do livro de linguagem C. As respostas apresentadas são meramente ilustrativas, pois outras respostas dadas poderão estar corretas desde que analisadas no contexto em que são realizadas

**Capítulo 2**

1. Responda as questões relacionadas a apresentação dos recursos da linguagem.
   1. **Quais são os tipos de dados disponibilizados na linguagem C antes do padrão C99?**

*Int, float, double, char*, *void*.

* 1. **O tipo de dado bool para representação de dado de tipo lógico é um tipo válido para a linguagem C? Se sim sob quais circunstâncias isso ocorre? Se não justifique sua resposta.**

*Sim desde que considerado o uso da biblioteca stdbool.h normatizada a partir do padrão C99.*

* 1. **Para que servem os modificadores signed, unsigned, long e short usados antes de um tipo de dado da linguagem?**

*Os modificadores orientam como um tipo de dado será alocado na memória.*

* 1. **Quais modificadores podem ser usados com os tipos de dados int e double?**

*Apenas o modificador long.*

* 1. **Quais modificadores podem ser usados com o tipo dado int?**

*Podem ser usados os modificadores signed, undigned, short e long.*

* 1. **É correto afirmar que o modificador unsigend deve ser usado para especificar faixas de valores positivos e negativos? Justifique sua resposta.**

*Isto é incorreto, pois o modificador unsigned estabelece faixa de valores apenas positivos.*

* 1. **Qual modificador deve ser usado para definir um tipo de dado inteiro positivo de 64 bits?**

*Usa-se: unsigned long long int.*

* 1. **O que é a técnica de conversão de dados chamada casting? Quais as formas existentes e por quem são efetuadas?**

*É a técnica que efetua internamente a conversão de um dado de um tipo em outro tipo, podendo ser implícita quando controlada pelo compilador ou explícita quando controlada pelo programador.*

* 1. **Qual o motivo de se usar a definição de um tipo de dado no estabelecimento do rótulo de identificação de uma variável?**

*Serve para avisar ao compilador que o programa usará certa variável e que para esta variável é necessário reservar certa quantidade de bytes na memória de acordo com o tipo indicado.*

* 1. **É correto afirmar que o comando const pode ser usado para criar constantes na linguagem C?**

*Esta afirmação é incorreta. O comando const é usado para definir variáveis do tipo immutable.*

* 1. **A etapa de entrada de dados em um computador pode ser realizada a partir de diversos mecanismos. Pergunta-se quais são essas formas, segundo o exposto nesta obra?**

*Esta ação pode ser realizada a partir de: teclado, modem, leitores ópticos, disco, entre outros.*

* 1. **Qual função é usada para proceder com a entrada de dados, principalmente via teclado?**

*Função scanf() ou scanf\_s().*

* 1. **A etapa de sída de dados em um computador pode ser realizada a partir de diversos mecanismos. Pergunta-se quais são essas formas, segundo o exposto nesta obra?**

*Esta ação pode ser realizada a partir do: vídeo, impressora, disco, entre outras formas.*

* 1. **Qual função é usada para proceder com a entrada de dados, principalmente via teclado?**

*Função printf() ou printf\_s().*

* 1. **Qual é o significado do código de formatação controlada (scanset) %[^\n] usado com a função scanf()/scanf\_s()?**

*Indica que a entrada deve aceitar qualquer caractere alfanumérico exceto o caractere \n.*

* 1. **Em que situação de entrada e/ou saída usa-se o código de formatação %hd?**

*Quando se necessita trabalhar com valores numérico inteiros como short int.*

* 1. **Qual é a diferença entre os códigos de formatação %d e %i?**

*O código de formatação %d é usado nas operações com valores inteiros decimais e o código de formatação %i é uado nas operações com números inteiros decimais, octais ou hexadecimais.*

* 1. **Para que serve o código especial de escape \n e com qual função ele é usado?**

*Serve para definir o salto de linhas com a função printf() / printf\_s().*

* 1. **Qual o significado do código de formatação %7.3f usado com a função printf()/printf\_s()?**

*Serve para definir a formatação visual de saída de um valor de ponto flutuante. O formato 7.3 refere-se ao uso de um espaço de 7 posições das quais serão reservados três espaços para a mantissa do valor de ponto flutuante, um espaço para o ponto e o excedente reservado para a tabulação do expoente do valor de ponto flutuante. O formato 7.3 refere-se ao estilo 999.999.*

* 1. **Qual o significado do código de formatação %4d usado com a função scanf()/scanf\_s()?**

*Serve para limitar a quantidade de caracteres a serem informados na entrada para certa variável. Neste caso, está sendo limitada a entrada de até 4 caracteres numéricos inteiros decimais.*

**Capítulo 3**

1. Responda as questões relacionadas a apresentação dos recursos da linguagem.
   1. **O que é uma condição do ponto de vista computacional?**

*É a definição de uma expressão, formada por dois elementos representados pelas possibilidades lógicas: variável versus variável ou variável versus constante que por meio de e um operador relacional devolvem como resposta um valor verdadeiro ou falso*.

* 1. **Quais são os operadores relacionais e qual o breve significado de cada um deles?**

*= igual a, > maior que, < menor que, >= maior ou igual a, <= menor ou igual a e != diferente de*.

* 1. **Quais são os desvios condicionais existentes?**

*São os desvios condicionais simples e composto*.

* 1. **Quais são os operadores lógicos, o que significam e de modo geral para que servem?**

*Os operadores lógicos são && (e), || (ou inclusivo), ^ (ou exclusivo) e ! (não), servem para trabalhar com o relacionamento de duas ou mais condições ao mesmo tempo e na mesma tomada de decisão*.

* 1. **É possível na linguagem C usar os operadores lógicos and, or, xor e not ao invés de usar as formas &&, ||, ^ e ! bem populares?**

*Sim, desde que se utilize a biblioteca iso646.h.*

* 1. **Quais símbolos são usados para o estabelecimento de um operador ternário na tomada de uma decisão?**

*São usados os símbolos interrogação (?) e dois pontos (:).*

* 1. **É possível em certos casos evitar o uso de decisões encadeadas ou sequenciais?**

*Sim por meio de uso da instrução switch.*

* 1. **O que é divisibilidade e quais são os conceitos que um programador de computador necessita ter a respeito deste tema?**

*Divisibilidade é a qualidade do que é divisível. Os conceitos que um programador necessita ter sobre divisibilidade são os múltiplos e os divisores de números naturais.*

* 1. **O que são números naturais?**

*São valores numéricos inteiros e positivos.*

* 1. **Para se fazer o cálculo de divisibilidade entre valores naturais parte-se do uso de uma equação matemática apresentada pelo professor Knuth. Pergunta-se qual é essa equação?**



**Capítulo 4**

1. Responda as questões relacionadas a apresentação dos recursos da linguagem.
   1. **Qual é o principal objetivo no uso de laços em programação?**

*É a possibilidade de repetir trechos de programas*.

* 1. **O que é um laço pré-teste e de que forma este pode ser executado?**

*É o laço que possui teste lógico no início do laço podendo ser executado com fluxo de ação falso ou verdadeiro*.

* 1. **A linguagem C não efetua diretamente a ação de execução de um laço pré-teste ou pós-teste com fluxo falso. Assim sendo, qual é a estratégia usada para que isso aconteça?**

*A ação é fazer uso do operador lógico de negação a frente da condição do laço*.

* 1. **Um laço pode ser executado de duas formas, sendo uma automática e outra com intervenção do usuário. Pergunta-se como são chamadas essas formas?**

*Pode ser executado na forma iterativa (automático) e interativa (intervenção do usuário)*.

* 1. **O que é um laço pós-teste e de que forma este pode ser executado?**

*É o laço que possui teste lógico no final do laço podendo ser executado com fluxo de ação falso ou verdadeiro*.

* 1. **Um laço na forma iterativa pode ser escrito com quais comandos?**

*Com os comandos while, do ... while, for e goto*.

* 1. **Um laço na forma interativa pode ser escrito com quais comandos?**

*Com os comandos while, do ... while e goto*.

* 1. **Um laço seletivo pode ser definido na linguagem C com o uso de qual comando?**

*Com o comando goto*.

**Capítulo 5**

1. Responda as questões relacionadas a apresentação dos recursos da linguagem.
   1. **Como é dividido o mapa de memória usado pela linguagem C, como são chamadas cada uma dessa área de memória e para que elas servem?**

*O mapa de memória usado pela linguagem C é dividido em quatro segmentos, sendo: CODE (área onde o código do programa em execução), DATA (área onde as variáveis globais são criadas), STACK (área onde as variáveis locais são criadas, onde os conteúdos de passagem de parâmetro para sub-rotinas são armazenados, o endereço de retorno das chamadas de funções e o estado atual) e HEAP (área onde o programa faz uso da alocação dinâmica de memória).*

* 1. **Uma variável é definida estaticamente quando?**

*Uma variável é definida como estática quando se conhece seu tipo de dado e a quantidade de memória suficiente para armazenar seu conteúdo, podendo esta ser definida de forma direta ou indireta. Neste caso, a alocação estática de memória opera a partir de dados que possuem tipos de dados com tamanho predefinidos. A alocação estática é realizada em tempo de compilação, pois o compilador irá automaticamente alocar o espaço de memória suficiente para as variáveis em operação no programa.*

* 1. **Uma variável é definida estaticamente quando?**

*Uma variável é definida como dinâmica quando se conhece seu tipo de dado mas não se sabe de antemão a quantidade de memória suficiente para armazenar seu conteúdo. Esta forma de definição de variável permite que ela seja criada na memória no tempo de execução do programa, dando ao programador maior liberdade de gerenciamento do espaço a ser usado, pois o espaço alocado pode ser aumentado ou diminuído sempre que necessário.*

* 1. **O que é um ponteiro?**

*Um ponteiro é uma variável especial que armazena o endereço de memória, normalmente, de outra variável que esteja em uso.*

* 1. **Por qual motivo um ponteiro tem a ele associado um tipo de dado?**

*Usa o tipo de dado para saber até que endereço de memória, ele ponteiro, pode se movimentar para ter acesso ao conteúdo desse endereço.*

* 1. **Quais são os operadores usados para acesso a ponteiros e o que esses operadores representam?**

*O acesso aos endereços de memória é realizado com o uso de certos operadores "\*" (operador de indireção) e o "&" (operador de referência), que representam, respectivamente, o ponteiro e o endereço de memória acessado.*

* 1. **Um ponteiro que tenha a ele associado algo como &VARIÁVEL tem acesso ao conteúdo deste local ou tem acesso ao endereço deste local?**

*Tem acesso ao endereço da variável apontada.*

* 1. **O que acontece se em uma função printf()/printf\_s() for usado para apresentação o indicativo de ponteiro como \*PONTEIRO?**

*Ocorrerá a apresentação do conteúdo do endereço da variável apontado por \*PONTEIRO.*

* 1. **O que é apontamento múltiplo ou ponteiro para ponteiro?**

*É o efeito de definir um ponteiro que aponta para outro ponteiro.*

* 1. **O que acontece se em uma função printf()/printf\_s() for usado para apresentação o indicativo de ponteiro como \*\*PONTEIRO?**

*Ocorrerá apresentação do conteúdo da variável apontada por um ponteiro apontado por \*\*PONTEIRO.*

* 1. **O que ocorre se for efetuada uma atribuição entre dois ponteiros onde o primeiro ponteiro é atribuído com o valor do segundo ponteiro: PONT1 = PONT2?**

*Ocorrerá uma ação onde os ponteiros serão igualados, apontando para o mesmo endereço.*

* 1. **O que faz em um programa a instrução \*PONTEIRO = 5?**

*Ocorrerá a definição do valor 6 para a variável apontada por \*PONTEIRO.*

* 1. **Como se faz a definição de deslocamento progressivo sobre \*PONTEIRO?**

*Usa-se a instrução \*PONTEIRO++.*

* 1. **O que ocorre se for usado em um programa a instrução \*PONTEIRO--?**

*Ocorre uma ação de deslocamento regressivo nos endereços de memória apontado por \*PONTEIRO.*

* 1. **O que faz em um programa a instrução (\*PONTEIRO)--?**

*Ocorrerá o decréscimo de 1 no valor da variável que está apontada por \*PONTEIRO.*

* 1. **O que faz em um programa a instrução \*(PONTEIRO += 5)?**

*Faz um deslocamento de 5 posições no endereço de memória apontado por \*PONTEIRO.*

**Capítulo 6**

Responda as questões relacionadas a apresentação dos recursos da linguagem.

* 1. **O que é uma biblioteca sob a ótica da linguagem C?**

*É uma coleção de funções, constantes, estruturas de dados ou macros que ficam disponíveis para uso do programador em arquivos específicos*.

1. **Qual comando se usa para colocar em uso uma biblioteca por meio de um arquivo de cabeçalho?**

*Usa-se o comando #include <biblioteca.h>*.

1. **Para fazer uso dos recursos com funções matemática qual arquivo de cabeçalho deve ser usado?**

*Usa-se a biblioteca math.h*.

1. **As funções pow() e sqrt() pertencem a qual arquivo de cabeçalho?**

*Biblioteca math.h*.

1. **Para arredondar um valor numérico de ponto flutuante para seu inteiro mais próxima acima usa-se qual função? Indique o arquivo de cabeçalho da função?**

*Função ceil() da biblioteca math.h*.

1. **O que faz a função localtime() / localtime\_s()?**

*A função localtime() converte o parâmetro informado para uma estrutura tm*.

**Capítulo 7**

1. Responda as questões relacionadas a apresentação dos recursos da linguagem.
   1. **O que é uma matriz estática?**

*É uma estrutura de dados finita onde se conhece de antemão o número de elementos que esta matriz conterá*.

* 1. **Uma matriz estática pode ser criada de duas maneiras. Pergunta-se quais são esses estilos? Explique cada um dos estilos.**

*Matrizes abertas (quando o usuário de forma interativa fornece os valores de preenchimento da matriz em uso) e matrizes fechadas (quando se define internamente no código os valores que a matriz conterá na forma de tabelas internas)*.

* 1. **Qual é a serventia de uso de uma matriz unidimensional?**

*É usado comumente na criação de tabelas simples*.

* 1. **Ao estabelecer uma matriz é possível usar o seu conjunto de valores de uma única vez?**

*Não é possível. A manipulação dos elementos de uma matriz ocorre de forma individualizada, pois não é possível usar todos os elementos do conjunto ao mesmo tempo*.

* 1. **A matriz unidimensional se relaciona com listas de valores. Pergunta-se qual estrutura de relaciona com matrizes bidimensionais?**

*Tabelas*.

* 1. **É correto para a definição de uma matriz bidimensional com três linha e cinco colunas usar a nomenclatura TABELA[3,5]?**

*É incorreto a forma correta segue a nomenclatura [3][5]*.

* 1. **Para estabelecer uma matriz bidimensional de cinco linhas e quatro coluna é correto faze referência a sua criação como TABELA[4][5]?**

*Incorreto, pois a forma de se fazer esta definição é TABELA[5][4]*.

* 1. **Como deve ser feita a definição interna de matrizes de uma dimensão?**

*Deve-se usar a nomenclatura: tipo MATRIZ[<dimensão>] = {lista de valores};*.

* 1. **O que é uma matriz dinâmica?**

*É uma estrutura de dados cujo tamanho se encontra indefinido. O tamanho da matriz será definido em tempo de execução do programa a partir da interação do usuário com o progra-ma*.

* 1. **Por qual motivo deve-se sempre que definir uma matriz dinâmica fazer uso da função free() antes da finalização do programa?**

*Após a alocação do espaço de memória, ele fica reservado mesmo após o final da execução do programa. Se considerar que recursos de memória são, normalmente, bens escassos, é de fundamental importância sempre liberar o espaço alocado que não esteja mais em uso*.

* 1. **Quais funções podem ser usadas para estabelecer alocação dinâmica de memória para a definição de matrizes?**

*Podem ser usadas as funções malloc(), calloc() e realloc().*

* 1. **Sabe-se que o uso de ponteiros em uma matriz possibilita acesso rápido a seus elementos do que o acesso feito de forma indexada. Pergunta-se quais operações aritméticas podem ser realizadas no acesso aos elementos de uma matriz?**

*Operações de adição e subtração*.

* 1. **O que faz em um programa a nomenclatura \*(PONTEIRO) + VALOR?**

*É usado comumente na criação de tabelas simples*.

* 1. **Quando se usa o acesso por ponteiro a uma matriz é necessário apontar para seu primeiro elemento. Pergunta-se quais as duas maneiras que isso pode ser feito considerando-se um ponteiro chamado \*PONTEIRO e uma matriz chamada VETOR?**

*Faz-se acesso a certa posição de memória a partir do apontamento feito por \*PONTEIRO, mais o deslocamento definido na variável VALOR*.

**Capítulo 9**

1. Responda as questões relacionadas a apresentação dos recursos da linguagem.
   1. **Qual é a finalidade de usar estruturas na linguagem C?**

*As estruturas possibilitam trabalhar com dados heterogêneos, ou seja, dados de vários tipos em uma mesma tabela*.

* 1. **Para que ser o comando structure? Justifique sua resposta.**

*Para nada, este comando não existe na linhagem C*.

* 1. **Qual é a forma tradicional de escrita usada para definir uma variável X a partir de uma estrutura Y?**

*struct Y X;*.

* 1. **O que são estruturas aninhadas?**

*É quando uma estrutura serve de base para outra estrutura a ser definida. Dessa forma, é possível executar o aninhamento de estruturas, aproveitando os membros já definidos que estejam presentes na outra estrutura.*

* 1. **O que é uma union?**

*É um conjunto de dados em uma posição de memória que ocupa sempre o mesmo espaço quando de seu uso e manipulação.*

* 1. **Para que ser o comando enum?**

*Serve para criar tabelas internas, listas de dados fechadas.*

**Capítulo 10**

1. Responda as questões relacionadas a apresentação dos recursos da linguagem.
   1. **O que significa o termo “dividir para conquistar” quando usado sob a ótica da programação de computadores com uma linguagem de programação?**

*Significa dividir um problema grande e complexo em problemas menores e mais simples. Na medida em que se resolve os problemas menores obtêm-se a solução do problema maior*.

* 1. **O que pode realizar uma sub-rotina em um programa?**

*Uma sub-rotina é um bloco de programa que pode realizar operações computacionais de entrada, de processamento e de saída*.

* 1. **O que é o método de refinamento sucessivo?**

*É o processo de* *dividir sub-rotinas em outras*.

* 1. **Quais são os dois tipos populares de definição de sub-rotinas?**

*Procedimentos e funções*.

* 1. **Qual é a melhor aplicação para sub-rotinas do tipo procedimento?**

*Os procedimentos são úteis para a execução de ações que devem ser realizadas no momento em que são requisitadas sem que haja após isso a necessidade de uma resposta da ação efetuada. Um procedimento nunca retorna resposta*.

* 1. **Qual é a melhor aplicação para sub-rotinas do tipo função?**

*Uma função sempre e obrigatoriamente retorna uma resposta a partir da ação que processou*.

* 1. **O método top-down é indicado para qual parte do projeto de software?**

*É indicado para o projeto físico*.

* 1. **O método bottom-up é indicado para qual parte do projeto de software?**

*É indicado para o projeto lógico*.

* 1. **Os protótipos de sub-rotinas na linguagem C deve ser usados e qual circunstância?**

*Os protótipos são um recurso que devem ser usados na criação de bibliotecas do programador*.

* 1. **A afirmação “por ser a sub-rotina main() em um programa escrito em linguagem C a principal função de trabalho esta deve sempre vir a frente de qualquer outra sub-rotina do programa desenvolvido” é verdadeira? Justifique sua resposta?**

*Esta afirmação é falsa, pois há uma crença de que a primeira sub-rotina definida de um programa C deve ser a função main() simplesmente pelo fato do nome main significar principal, mas isto é apenas uma crença*.

* 1. **Qual é a finalidade de uso de das sub-rotinas?**

*São estruturas de programas que dão a capacidade de criar programas estruturados e divididos em módulos*.

* 1. **Além de muitos acharem que a sub-rotina main() deve ser a primeira escrita num código de programa, qual é a outra crença muito comum?**

*Achar que a linguagem é operada apenas com sub-rotinas do tipo função*.

* 1. **Além da técnica de uso de sub-rotinas permitir dividir um programa em partes e assim produzir um código melhor organizado, qual outro benefício que se pode considerar quando do uso de sub-rotinas?**

*Além de dividir um programa em módulos fazer o aproveitamento de trechos de códigos que se repetem ao longo do programa, proporcionando assim uma economia em número de linhas*.

* 1. **O que são recursos locais e globais?**

*Um recurso local é aquele visto apenas na sua área de abrangência (sub-rotina) e um recurso global é visto em qualquer parte do código do programa*.

* 1. **Quais são as quatro formas de escopo para visibilidade de recursos operacionalizados pela linguagem? E qual a finalidade de cada um deles?**

*São: auto, extern, static e register. O escopo auto serve para definir de forma explicita o estado de escopo local para um recurso. O escopo extern pode ser usado quando se tem a necessidade de construir um programa executável a partir de um recurso do código fonte de programa principal anexo a outros códigos fontes secundários. O escopo static tem como característica definir um recurso de forma compartilhada. O escopo register que permite armazenar valores nos registradores do microprocessador.*

* 1. **Como se identifica uma sub-rotina do tipo procedimento na linguagem C?**

*Pelo uso do tipo de dado void a frente do nome da sub-rotina*.

* 1. **Como se identifica uma sub-rotina do tipo função na linguagem C?**

*Pelo uso dos tipos de dados int, float, double, short, long e etc, exceto void a frente do nome da sub-rotina*.

* 1. **Para que serve o recurso de passagem de parâmetro em uma sub-rotina?**

*O uso de passagem de parâmetros em uma sub-rotina proporciona uma comunicação bidirecional entre as rotinas do programa*.

* 1. **O que é passagem de parâmetro por cópia ou passagem de parâmetro por valor?**

*É um recurso que permite a uma sub-rotina apenas enviar certo conteúdo para outra sub-rotina*.

* 1. **O que é passagem de parâmetro por ponteiro ou passagem de parâmetro por referência?**

*É um recurso que permite a uma sub-rotina enviar e receber certo conteúdo de/para outra sub-rotina*.

* 1. **O que é passagem de parâmetro por matriz e como ela atua?**

*É um recurso que permite enviar e receber conteúdo de uma matriz. Este tipo de passagem de parâmetro é baseado na recepção do endereço do primeiro elemento da matriz e de seu tamanho.*

* 1. **É sabido que uma sub-rotina do tipo função tem por obrigatoriedade sempre reornar um valor. Pergunta-se, com que comando esta ação é efetivada?**

*Com o comando return.*

**Capítulo 13**

1. Responda as questões relacionadas a apresentação dos recursos da linguagem.
   1. **O que é um arquivo do ponto de vista computacional?**

*É um conjunto de registros que, por sua vez, é um conjunto de campos, e cada campo é o componente mínimo de um dado com a definição de seu tipo, sendo este um conjunto de bytes.*

* 1. **Quais são as formas de acesso que podem ser efetuadas sobre arquivos?**

*São acesso direto, sequencial e indexado.*

* 1. **Qual é a principal vantagem no uso de arquivos?**

*É a capacidade dos dados ficarem armazenadas para uso a qualquer momento.*

* 1. **Qual tipo de dado deve ser usado na linguagem C para se fazer a manipulação de arquivos?**

*Deve ser usado o tipo FILE.*

* 1. **Qual a diferença entre a função fopen() e fopen\_s()?**

*A diferença está no está no local onde o ponteiro de acesso ao arquivo é definido. Na função fopen() o ponteiro é usado fora na atribuição do retorno da função no ponteiro e na função fope\_s() o ponteiro é usado como parâmetro da função.*

* 1. **Que tipos de arquivos são possíveis de serem definidos?**

*Arquivos texto e arquivos binários.*

* 1. **O que é um arquivo texto e como é organizado?**

*Um arquivo texto caracteriza-se em ser uma sequência de caracteres armazenados em um “pacote” de dados gravado em uma mídia num formato conhecido como formato ASCII. O conteúdo deste arquivo pode ser formado tanto por sequências contiguas de caracteres, como formado por linhas identificadas com o uso de um caractere especial de controle chamados caractere de fim de linha. O arquivo texto também possui no seu final gravado um outro caractere especial chamado caractere de fim de arquivo. O formato ASCII usado em um arquivo texto representa a gravação de um dado com seu valor numérico referente a tabela ASCII, o qual representa um dos 256 símbolos que um computador pode utilizar. Na prática interna computacional um arquivo texto é formado por uma sequência numérica que é traduzida na forma textual quando se faz a leitura do arquivo.*

* 1. **O que é um arquivo binário e como é organizado?**

*Um arquivo binário caracteriza-se em ser uma sequência de caracteres armazenados em um “pacote” de dados gravado em uma mídia num formato numérico formado por sequências binárias de valores denominada byte. O conteúdo deste arquivo é formado por sequências de bytes.*

* 1. **Qual função da linguagem deve ser usada para se fazer o deslocamento dentro de um arquivo no formato binário?**

*Deve-se usar a função fseek().*

* 1. **Qual a finalidade da função ftell()?**

*Detecta a localização do ponteiro no arquivo.*

* 1. **Quais valores pode-se usar no lugar das macros SEEK\_SET, SEEK\_CUR e SEEK\_END?**

*Pode-se usar os valores 0, 1 e 2.*

* 1. **Qual função da linguagem deve ser usada para se posicionar dentro de um arquivo no formato binário?**

*Nenhuma, não há ação para esta função.*