

A+



Alterar modo de visualização

Peso da Avaliação 1,50

Prova 45531838

Qtd. de Questões 10

Acertos/Erros 8/2

Nota 8,00

1

Por mais simples que seja, todo e qualquer sistema de informação deve ser modelado antes que se inicie sua implementação. Modelar um sistema é uma forma bastante eficiente de documentá-lo, mas a documentação é apenas uma das vantagens fornecidas pela modelagem. Dentre as vantagens da modelagem de software, analise as sentenças a seguir:

I- Ajuda a visualizar o sistema como gostaríamos que ele fosse.

II- Permite a especificação da arquitetura e comportamento de um sistema.

III- Fornece padrões de desenvolvimento que servem como guia de construção do sistema.

IV- Documenta as decisões tomadas durante o processo de desenvolvimento.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:

A Somente a sentença III está correta.

B Somente a sentença I está correta.

**C** As sentenças I, II, III e IV estão corretas.

D Somente a sentença II está correta.

2

Um sistema de informação deve ter uma boa documentação, de forma atualizada, para que o sistema possa ser mantido de maneira rápida, fácil e correta. Ao modelar o sistema, se está documentando de uma maneira eficiente. Entretanto, a documentação é somente uma das vantagens fornecidas pela modelagem. Partindo da importância do por que modelar, uma pergunta nos vem à mente: afinal quais os reais objetivos da modelagem? Sobre os principais objetivos da modelagem,

classifique V para as sentenças verdadeiras e F para as falsas:

- ( ) Documenta as decisões tomadas após o processo de desenvolvimento e não durante o processo de desenvolvimento.
- ( ) Ajuda a visualizar o sistema como gostaríamos que ele fosse.
- ( ) Permite a especificação da arquitetura e comportamento de um sistema.
- ( ) Fornece padrões de desenvolvimento que servem como guia de construção do sistema.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:

- A F - F - V - V.
- B V - F - F - F.
- C F - V - V - V.**
- D F - F - V - F.

**3** A Unified Modeling Language (UML), conhecida em português como Linguagem de Modelagem Unificada, é bem conhecida pelo uso de modelos e diagramas. Os diagramas da UML são a representação de vários elementos gráficos com o intuito de descrever o sistema computacional modelado, isto é, são usados para visualizar, especificar, construir e documentar os aspectos relevantes de um sistema e, ainda, são usados para visualizar o sistema sob diferentes perspectivas. A UML define um número de diagramas que permite dirigir o foco para aspectos diferentes do sistema de maneira independente. Sobre a UML, analise as sentenças a seguir:

- I- A UML é uma metodologia para o desenvolvimento de software orientado a objetos, uma vez que fornece um conjunto de representações gráficas e sua semântica para a modelagem de software.
- II- O diagrama de casos de uso procura, por meio de uma linguagem simples, demonstrar o comportamento externo do sistema. Esse diagrama apresenta o sistema sob a perspectiva do usuário, e é dentre todos da UML, o mais abstrato, flexível e informal.
- III- Um relacionamento de extensão de um caso de uso "A" para um caso de uso "B" significa que toda vez que "A" for executado ele incorporará o comportamento definido em "B".
- IV- O diagrama de sequência tem como propósito determinar a sequência que os eventos devem ter ao se executar um processo, verificando quais condições devem ser satisfeitas, quais métodos serão disparados e as mensagens que são enviadas.

Assinale a alternativa CORRETA:

- A** As sentenças I, II e III estão corretas.
- B As sentenças I e II estão corretas.
- C** As sentenças II e IV estão corretas.
- D As sentenças III e IV estão corretas.

**4** A Unified Modelling Language (UML) é uma linguagem ou notação de diagramas para especificar, visualizar e documentar modelos de software no contexto específico do paradigma orientado a objetos. Não é considerada uma metodologia de desenvolvimento e, portanto, não especifica como as coisas devem ser construídas ou conduzidas nos projetos. Esta linguagem é

composta por vários elementos de modelo que representam as diferentes partes de um sistema. Seus objetivos primordiais são: especificação, documentação, estruturação para subvisualização e maior visualização lógica do desenvolvimento completo de um sistema de informação. Acerca os elementos da UML, assinale a alternativa INCORRETA:

- A Um pacote é um conjunto de elementos agrupados. Esses elementos podem ser classes, diagramas ou até mesmo outros pacotes. O diagrama de pacotes é uma das opções da linguagem de modelagem unificada.
- B Um componente representa um módulo físico do código e é modelado durante o ciclo de desenvolvimento e refinado sucessivamente durante a instalação e a execução do sistema.
- ☒ C Um objeto é quem fará a execução da classe especificada, sendo algo abstrato, ou seja, não oriundo do mundo real.
- D Uma classe é um agrupamento de objetos. As classes de um sistema possuem relacionamentos entre elas para comunicação e para compartilhar informações.

5

O marco inicial da informática se dá com o primeiro computador eletrônico, o ENIAC (Electrical Numerical Integrator and Calculator), surgido em 1945, e pesando cerca de 30 toneladas. Até hoje os computadores ainda utilizam a arquitetura proposta por Von Neumann. Em 1951, surgia o primeiro computador fabricado comercialmente.

Assinale a alternativa CORRETA que apresenta o nome desse computador:

- A UNIVAC II.
- B IBM SYSTEM 360.
- ☒ C UNIVAC I.
- D IBM 7030.

6

O levantamento dos requisitos é uma das etapas mais importantes em todo o projeto de desenvolvimento de software, pois é nela que o analista obtém as necessidades dos usuários para posteriormente transformá-las em um produto funcional.

Considerando a atividade de levantamento de requisitos e suas características, assinale a alternativa CORRETA:

- A Os requisitos levantados erroneamente podem ser facilmente corrigidos durante a etapa de implementação.

- O levantamento de requisitos é a última etapa antes do desenvolvimento do código-fonte propriamente dito.
- B**
- C** Um requisito levantado erroneamente ocasiona problemas em cascata nas demais etapas do projeto.
- D** Uma das dificuldades do levantamento de requisitos é a ausência de ferramental adequado para o registro.

**7** Unified Modelling Language (UML) é uma notação baseada em diagramas, cuja função principal é especificar, visualizar e documentar modelos de "software" orientados por objetos. Não pode ser considerada um método de desenvolvimento, pois não determina o modo de fazer as coisas. Apenas auxilia no entendimento dos cenários e na comunicação do entendimento para todos os envolvidos no desenvolvimento. Acerca da unificação da UML, assinale a alternativa INCORRETA:

- A** A UML anteriormente era chamada de Método unificado.
- B** Ela foi criada a partir da unificação, inicialmente, dos métodos Booch e OMT.
- C** O método de Booch resultou no Método Unificado.
- D** O método OOSE foi incorporado posteriormente a UML.

**8**

Um fator crítico na fase de levantamento de requisitos são as incertezas dos usuários com relação às potencialidades do sistema de informação. Sobre os principais fatores críticos na fase de levantamento de requisitos, analise as sentenças a seguir:

I- Falta de envolvimento do usuário.

II- Falta de recursos.

III- Expectativas irreais.

IV- Apoio do executivo.

V- Mudança de requisitos e especificações.

Assinale a alternativa CORRETA:

- A As sentenças I, II, III e IV estão corretas.
- B As sentenças I, II, III e V estão corretas.**
- C As sentenças I e V estão corretas.
- D Somente a sentença I está correta.

**9** Um sistema de informação deve ter uma boa documentação, de forma atualizada, para que o sistema possa ser mantido de maneira rápida, fácil e correta. Ao modelar o sistema, se está documentado de uma maneira eficiente. No entanto, a documentação é somente uma das vantagens fornecidas pela modelagem. Partindo da importância do por que modelar, uma pergunta nos vem à mente: afinal quais os reais objetivos da modelagem? Sobre os principais objetivos da modelagem, assinale a alternativa INCORRETA:

- A Fornece padrões de desenvolvimento que servem como guia de construção do sistema.
- B Ajuda a visualizar o sistema como gostaríamos que ele fosse.
- C Permite a especificação da arquitetura e comportamento de um sistema.
- D Documenta as decisões tomadas após o processo de desenvolvimento e não durante o processo de desenvolvimento.**

**10**

Com base nas informações recebidas sobre o desenvolvimento de um sistema UML, analise as sentenças a seguir:

I- Análise de Requisitos.

II- Análise.

III- Design.

IV- Programação.

( ) Descreve que novas classes, atributos, métodos e funcionalidades serão adicionados a fim de prover uma infraestrutura técnica necessária à interface do usuário e de periféricos, gerenciamento de banco de dados, comunicação com outros sistemas, entre outros.

( ) É responsável pela coleta dos dados que são indispensáveis e necessários para que o usuário do sistema possa solucionar seu problema e alcançar os objetivos desejados da organização.

( ) São definidas as primeiras abstrações (classes e objetos) e mecanismos que estarão presentes no domínio do problema.

( ) As classes provenientes do design são convertidas para o código da linguagem orientada a objetos escolhida.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:

A I - IV - II - III.

B III - II - I - IV.

☒ C III - I - II - IV.

D II - I - IV - III.

Imprimir