

Generation

BRASIL

1. Como é feita a **entrada** e **saida** de dados no C#?

☐ A

leia()
e
escreva()

☐ B

input()
e
print()

☒ X

Console.ReadLine();
e
Console.WriteLine();

2. O que significa uma linguagem ser **fortemente tipada**?

☐ A

Não possui tipos para definir suas variáveis

☒ X

Variáveis e constantes têm um tipo, assim como cada expressão que é avaliada como um valor

☐ C

Somente algumas variáveis possuem atributos tipados

3. **C#** possui 4 tipos de variáveis, sendo elas: Tipos internos, tipos personalizados, tipos literais e tipos genéricos.

☒ X

Verdadeiro

☐ B

Falso

4. A definição: Representam inteiros, valores de ponto flutuante, expressões booleanas, caracteres de texto, valores decimais e outros tipos de dados. É aplicada a qual tipo de variável?

☒ X

Tipos Internos

☐ B

Tipos Personalizados

☐ C

Tipos Literais

☐ D

Tipos genéricos

5. A definição: Utilizado para criar seus próprios tipos personalizados. É aplicada a qual tipo de variável?

☐ A

Tipos Internos

☒ X

Tipos Personalizados

☐ C

Tipos Literais

☐ D

Tipos genéricos

6. A definição: Você pode especificar como um literal numérico deve ser digitado anexando uma letra ao final do número. É aplicada a qual tipo de variável?

<input type="checkbox"/> A	Tipos Internos	<input type="checkbox"/> B	Tipos Personalizados
<input checked="" type="checkbox"/> C	Tipos Literais	<input type="checkbox"/> D	Tipos genéricos

7. A definição: Um tipo pode ser declarado com um ou mais parâmetros de tipo que servem como um espaço reservado para o tipo real (o tipo concreto). É aplicada a qual tipo de variável?

<input type="checkbox"/> A	Tipos Internos	<input type="checkbox"/> B	Tipos Personalizados
<input type="checkbox"/> C	Tipos Literais	<input checked="" type="checkbox"/> D	Tipos genéricos

8. É possível declarar variáveis de diferentes formas no C#, quais das alternativas abaixo está declarando corretamente a variável nome?

<input type="checkbox"/> A	string nome;	<input checked="" type="checkbox"/> B	string nome = "Gustavo Boaz";
<input type="checkbox"/> C	string nome = Console.ReadLine();	<input checked="" type="checkbox"/> D	string nome = "Gustavo" + " " + "Boaz";

9. Os Operadores (+, -, *, /, %), são operadores:

<input type="checkbox"/> A	Lógico	<input type="checkbox"/> B	Relação
<input type="checkbox"/> C	Atribuição	<input checked="" type="checkbox"/> D	Aritiméticos

10. Os Operadores (=, +=, -=, *=, /=, %=), são operadores:

<input type="checkbox"/> A	Lógico	<input type="checkbox"/> B	Relação
<input checked="" type="checkbox"/> C	Atribuição	<input type="checkbox"/> D	Aritiméticos

11. Os Operadores (==, !=, <, <=, >, >=), são operadores:

<input type="checkbox"/> A	Lógico	<input checked="" type="checkbox"/> B	Relação
<input type="checkbox"/> C	Atribuição	<input type="checkbox"/> D	Aritiméticos

12. Os Operadores (&&, ||), são operadores:

<input checked="" type="checkbox"/> A	Lógico	<input type="checkbox"/> B	Relação
<input type="checkbox"/> C	Atribuição	<input type="checkbox"/> D	Aritiméticos

13. Quais as finalidades de escrever uma boa **nomenclatura** ao desenvolver um código?

- ☒ A Cria uma aparência consistente para o código, para que os leitores possam se concentrar no conteúdo e não no layout.
- ☒ B Permitem que os leitores entendam o código com mais rapidez, fazendo suposições com base na experiência anterior.
- ☒ C Facilitam a cópia, a alteração e a manutenção do código.
- ☒ D Demonstram as práticas recomendadas do C#.

14. O que esta acontecendo no trecho de código:

```
float preco = (float) Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
```

- ☒ A Esta convertendo de string para double, e depois convertendo para float
- ☒ B Esta convertendo de float para double, e depois fazendo um cast para string
- ☐ C Esta convertendo de string para double, e depois fazendo um cast para float