




		Avaliação	
		Professor:	
Turma:		Data:	
Aluno(a):		Mátricula:	
<p><i>As respostas deverão ser redigidas exclusivamente com caneta azul ou preta. Respostas a lápis não serão revisadas em hipótese alguma. Respostas com rasuras não serão avaliadas. Não use corretivo. Telefones celulares, agendas, estojos, bolsa e afins não podem ficar sobre as carteiras.</i></p>		VALOR: 2,0 PONTOS NOTA:	

<p>Marque o gabarito preenchendo completamente a região de cada alternativa.</p>	
	<div style="text-align: center;">  a b c d e  </div> <p>Q.1: Discursiva</p> <p>Q.2: Discursiva</p> <p>Q.3: Discursiva</p> <p>Q.4: Discursiva</p> <p>Q.5: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Q.6: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Q.7: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Q.8: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Q.9: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Q.10: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <div style="text-align: center;"> a b c d e </div> <div style="text-align: center;">   </div>
Prova: 1786741.0	

Q.1 (0.20) - Há quatro erros no código abaixo ! Corrija-os !

```

1 package edu.proz.btt;
2 public class Atividade {
3     Run | Debug
4     public static void main(String[] args) {
5         nome = "Alex"
6         idade = 21;
7         System.out.println("Nome: " + nome);
8         System.out.println("Idade: " + idade);
9     }
10
11

```

Q.2 (0.20) - Fale em poucas palavras qual a

saída do código abaixo?

```

2 public class AtividadeDois {
3     Run | Debug
4     public static void main(String[] args)
5         System.out.println(x:"Digite seu nome: ");
6         String nome = input();
7         System.out.println("Seu nome é: " + nome);
8     }
9

```

Q.3 (0.20) - Qual a saída se o usuário digitar "Juliano"?

```
public class AtividadeDois {
    Run | Debug
    public static void main(String[] args){
        System.out.println(x:"Digite seu nome: ");
        Scanner ler = new Scanner(System.in);
        String nome = ler.nextLine();
        nome = nome.toUpperCase();
        System.out.println("Seu nome é: " + nome);
    }
}
```

Q.4 (0.20) - Qual a saída do código abaixo?

```
public class Dividir {
    Run | Debug
    public static void main(String[] args) {
        int n1 = 3;
        int n2 = 5;
        int div = n2/n1;
        System.out.println("o valor da divisão é: " + div);
    }
}
```

Q.5 (0.20) - O Java é uma linguagem de programação orientada a quais princípios fundamentais?

- a) ☐ Programação orientada a objetos
- b) ☐ Programação procedural
- c) ☐ Programação estruturada
- d) ☐ Programação funcional

Q.6 (0.20) - Qual é o propósito principal das estruturas laço de repetição na programação?

- a) ☐ Gerenciar a entrada e saída de dados.
- b) ☐ Executar um bloco de código repetidamente.
- c) ☐ Permitir que um programa tome decisões baseadas em condições.
- d) ☐ Realizar cálculos matemáticos complexos.

Q.7 (0.20) - Qual é o propósito principal das estruturas de controle condicionais na programação?

- a) ☐ Permitir que um programa tome decisões baseadas em condições.
- b) ☐ Executar um bloco de código repetidamente.

- c) ☐ Realizar cálculos matemáticos complexos.
- d) ☐ Gerenciar a entrada e saída de dados.

Q.8 (0.20) - Na linguagem de programação Java, para criarmos um Objeto temos que digitar o nome da classe seguido do nome do objeto e após o operador de atribuição digitamos uma palavra reservada pelo sistema que representa o ato de criação de um novo objeto. Marque a opção correspondente a esta palavra:

- a) ☐ public
- b) ☐ private
- c) ☐ main
- d) ☐ new
- e) ☐ class

Q.9 (0.20) -

1. (POO-12) Quando compilamos um programa escrito na linguagem de programação Java, o compilador (javac) converte nosso código em formato texto que representam as tarefas a serem executadas pela Máquina Virtual Java (Java Virtual Machine - JVM). O arquivo texto mencionado é composto por:

- a) ☐ Classe
- b) ☐ JDK
- c) ☐ Sun
- d) ☐ Bytecodes
- e) ☐ Javadoc

Q.10 (0.20) - Considerando a linguagem de programação JAVA. Qual a função do comando `Scanner.nextLine()`.

- a) ☐ Exibir na tela uma variável
- b) ☐ Ler o próximo número real digitado pelo usuário
- c) ☐ Ler a próxima String digitada pelo usuário
- d) ☐ Ler a próxima linha completa digitada pelo usuário