

## Seção 1 - TDD

Sobre significado da sigla TDD no contexto estudado nesta disciplina, marque a alternativa CORRETA.

\* 1 ponto

- ☐ Documento de Direção Técnica (Technical Direction Document)
- ☒ Desenvolvimento Guiado por Testes (Test Driven Development)
- ☐ Diagrama de Decisão Ternária (Ternary Decision Diagram)
- ☐ Duplexação por Divisão de Tempo (Time Division Duplex)
- ☐ Dispositivo de Telecomunicação para Surdos (Telecomm Device for the Deaf)

Marque a alternativa CORRETA sobre a aplicação de TDD em um projeto. \*

1 ponto

- ☐ Deixa o desenvolvimento mais lento.
- ☐ É bem aplicado quando desenvolvemos todo o projeto primeiro, para só depois pensar nos testes.
- ☒ Os testes ocorrem ao longo de todo o desenvolvimento e direciona para um código mais simples e limpo.
- ☐ Piora a qualidade geral do código e aumenta o consumo de espaço em disco da aplicação.
- ☐ Só é possível de ser utilizado por equipes grandes e em grandes empresas, pois só elas dispõem dos recursos necessários.

No TDD temos 3 etapas, marque a alternativa que descreve corretamente cada uma delas. \*

1 ponto

- ☐ RED: projeto com desenvolvimento bloqueado; GREEN: projeto em andamento; BLUE: projeto finalizado com sucesso.
- ☐ RED: etapa de levantamento dos requisitos de projeto; GREEN: etapa de comunicação com o cliente; BLUE: etapa final.
- ☐ RED: projeto finalizado com falha; GREEN: projeto finalizado com sucesso; BLUE: projeto em andamento.
- ☒ RED: etapa de desenvolvimento dos testes; GREEN: etapa de desenvolvimento do código que passa nos testes; BLUE: etapa para refatorar e melhorar os testes e o código.
- ☐ RED: etapa de refatorar o código; GREEN: etapa de criação dos testes; BLUE: etapa final.

## Seção 2 - Exceções

Sobre o tratamento de exceções, marque a alternativa FALSA. \*

1 ponto

- ☒ o comando finally será executado apenas se não for levantada nenhuma exceção no respectivo bloco try.
- ☐ o comando try inicia um bloco de código "seguro".
- ☐ o comando finally será executado sempre ao final do bloco try-except, independentemente de haver ou não o levantamento de uma exceção no código do bloco try.
- ☐ é possível encadear em um mesmo bloco try diversos blocos except, especificando em cada um deles qual o tipo de exceção que ele será responsável por tratar.
- ☐ o comando except é utilizado para capturar e tratar exceções que ocorrerem dentro do respectivo bloco try.

Assinale a alternativa que apresenta a sintaxe CORRETA para levantar (gerar) uma exceção genérica em Python.

\* 1 ponto

Observe que gerar ou levantar uma exceção é diferente de tratar uma exceção.

- ☐ up Exception
- ☐ error Exception
- ☐ exception Exception
- ☐ throw Exception
- ☒ raise Exception

## Seção 3 - Padrões de Projeto

Marque a alternativa CORRETA sobre padrões de projeto \*

1 ponto

- ☐ São algoritmos de otimização do desenvolvimento de software
- ☐ São a mesma coisa que os princípios do SOLID.
- ☒ São uma descrição de um problema comum no projeto de um software e um exemplo de solução, com suas vantagens e desvantagens.
- ☐ São bibliotecas externas que podemos importar para o nosso projeto
- ☐ São os diagramas da UML

Marque a alternativa CORRETA sobre os padrões de CRIAÇÃO \*

1 ponto

- ☒ Descrevem como classes e objetos interagem e dividem responsabilidades
- ☐ Tratam da criação de métodos de classe e métodos abstratos
- ☐ Descrevem um método para implementar o polimorfismo na herança de classes
- ☐ Abordam modos de especificar a composição de classes, métodos e objetos
- ☐ Abordam problemas comuns e soluções para instanciar objetos

Marque a alternativa CORRETA sobre os padrões de ESTRUTURA \*

1 ponto

- ☐ Descrevem como classes e objetos interagem e dividem responsabilidades
- ☐ Abordam problemas comuns e soluções para instanciar objetos
- ☐ Abordam modos de especificar a composição de classes, métodos e objetos
- ☒ Tratam da criação de métodos de classe e métodos abstratos
- ☐ Descrevem um método para implementar o polimorfismo na herança de classes

Marque a alternativa CORRETA sobre os padrões de COMPORTAMENTO \*

1 ponto

- ☐ Descrevem como classes e objetos interagem e dividem responsabilidades
- ☐ Tratam da criação de métodos de classe e métodos abstratos
- ☐ Abordam modos de especificar a composição de classes, métodos e objetos
- ☒ Descrevem um método para implementar o polimorfismo na herança de classes

#### Seção 4 - SOLID

Marque a alternativa que descreve CORRETAMENTE o que significa a sigla \* 1 ponto  
SOLID, no contexto estudado neste curso.

- ☐ É um framework para o desenvolvimento de arquivos compilados (executáveis) com o Python.
- ☐ Essa sigla não representa nada relacionado a POO ou a programação de maneira geral.
- ☐ É um framework para gerenciar a instalação de dependências do projeto (bibliotecas externas) em ambientes virtuais.
- ☒ É um acrônimo que faz referência a 5 princípios de POO pensados com o objetivo de guiar o desenvolvimento das classes para que o código seja mais robusto e flexível, melhorando sua manutenção e reutilização.
- ☐ É um acrônimo que faz referência a 5 princípios de POO pensados com o objetivo de tornar o código rígido e altamente acoplado, para que não possa ser facilmente hackeado e copiado.