

## **Gabriel Catizani Faria Oliveira 20.1.4004**

**1.1** a) Apple 4

b) IBM Personal Computer

c) programas

d) entrada, saída, armazenamento principal, armazenamento secundaria, unidade de aritmética e lógica, unidade central de processamento

e) linguagens de máquina, linguagens assembly e linguagens de alto nível

f) compiladores

g) UNIX

h) multitarefa

**1.2** a) Editor

b) Pré-processador

c) incluir outros arquivos no arquivo a ser compilado e substituir símbolos especiais por texto de programa

d) Linker

e) Loading

f) a.out.

**1.3** a) Hardware

b) Software

c) Hardware

d) Software

e) Hardware

f) Software

**1.4** A linguagem dependente de máquina é uma linguagem de difícil entendimento por nos humanos e é algo que nos incomoda. Então, preferimos escrever algo que seja mais fácil de entender. Além do fato do programa ser possível de ser executado em qualquer máquina, ou seja, não há limitação

A linguagem de máquina poderia ser mais apropriada para certos tipos de programa, pois o processo de compilar, ou seja, traduzir da linguagem de alto nível para assembly e depois para de máquina é um processo que temos menos

controle além de ser mais lento. Além de os programas seriam rodados em apenas alguns computadores específicos

**1.5 a) Unidade de entrada**

b) Pré-processamento

c) Assembler

d) Unidade de saída

e) Armazenamento secundário

f) Unidade aritmética

g) Unidade lógica

h) Linguagem de alto nível

i) Linguagem de máquina

j) Unidade central de processamento

**1.6 a) Verdadeira**

b) Verdadeira

**1.7 a) Entrada padrão**

b) Saída padrão

c) Erro padrão

**1.8** A programação orientada a objetos aproxima o manuseio de estruturas de um programa ao manuseio das coisas do mundo real. Ela facilita o reuso e manutenção do seu código

**1.9 a) Fortran**

b) COBOL

c) Pascal

d) Python

e) Ada

f) Basic

g) Visual Basic

h) Linguagem C

i) C++

j) Java