|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **x** | | INSTITUTO FEDERAL GOIANO – CAMPUS URUTAÍ | | | |
| EXERCÍCIOS AVALIATIVOS | |  |  |
| Curso: |  | Data: |  |
| Disciplina: | Projeto OO | Turma: |  |
| Professor(a): |  | | |
| Aluno(a): |  | | | **Entrega:** |  |

**Lista ?:**

Julgue as questões abaixo como corretas (C) ou erradas (E)

1. (CESPE - 2013 - TCE-RO - Analista de Informática) A engenharia de software define quatro fases para o ciclo de vida de um sistema: iniciação, elaboração, construção e transição, sendo essa última responsável pela homologação dos artefatos junto ao cliente. [E] É definido pelo RUP.
2. (CESPE - 2013 - CNJ - Analista Judiciário - Análise de Sistemas) No ciclo de vida de software, a estrutura de dados, a arquitetura, os detalhes procedimentais e a caracterização da interface são atributos da etapa de análise e engenharia de software. [E]
3. (CESPE - 2013 - TRT - 10ª REGIÃO (DF e TO) - Analista Judiciário - Tecnologia da Informação) As atividades fundamentais relacionadas ao processo de construção de um software incluem a especificação, o desenvolvimento, a validação e a evolução do software. [C]
4. (CESPE - 2013 - TRT - 10ª REGIÃO (DF e TO) - Analista Judiciário - Tecnologia da Informação) O ciclo de vida de um software, entre outras características, está relacionado aos estágios de concepção, projeto, criação e implementação. [C]
5. (CESPE - 2011 - BRB - Analista de Tecnologia da Informação) A realização de protótipos descartáveis, com o objetivo de compreender os requisitos do cliente e desenvolver melhor definição do produto, faz parte do modelo de desenvolvimento em cascata.[E]
6. (CESPE - 2011 - EBC - Analista - Administração de Sistemas) No desenvolvimento em cascata, os passos são ordenados em sequência e executados até a etapa final de teste, mesmo que o cliente esteja insatisfeito com determinado resultado intermediário.[E]
7. (CESPE - 2011 - TJ-ES - Técnico de Informática - Específicos) Entre as etapas do ciclo de vida de software, as menos importantes incluem a garantia da qualidade, o projeto e o estudo de viabilidade. As demais atividades do ciclo, como a implementação e os testes, requerem maior dedicação da equipe e são essenciais. [E]
8. (CESPE - 2010 - DETRAN-ES - Analista de Sistemas) Quando um aplicativo de software desenvolvido em uma organização atinge, no fim do seu ciclo de vida, a fase denominada aposentadoria, descontinuação ou fim de vida, todos os dados por ele manipulados podem ser descartados.[E]
9. (CESPE - 2010 - EMBASA - Analista de Saneamento - Analista de Tecnologia da Informação - Desenvolvimento) Ciclo de vida de um software resume-se em eventos utilizados para definir o status de um projeto. [E]
10. (CESPE - 2009 - INMETRO - Analista Executivo em Metrologia e Qualidade - Desenvolvimento de Sistemas - Parte II) As técnicas, os métodos e as ferramentas classicamente associados às fases do modelo de ciclo de vida em cascata, na metodologia RUP, estão melhor distribuídos ao longo das disciplinas do que ao longo das fases do modelo. [C]
11. (CESPE - 2008 - TJ-DF - Analista Judiciário - Tecnologia da Informação) No modelo de desenvolvimento incremental, embora haja defasagem entre os períodos de desenvolvimento de cada incremento, os incrementos são desenvolvidos em paralelo.
12. (CESPE - 2008 - TJ-DF - Analista Judiciário - Tecnologia da Informação) O desenvolvimento com base em componentes é uma abordagem típica da programação estruturada e tem foco na produção de bibliotecas de software reutilizáveis.
13. (CESPE - 2006 - ANATEL - Especialista em Regulação – Informática) A vida de um software pode ser dividida em ciclos. Ao final de cada ciclo, pode-se ter um produto pronto para entrega. Cada ciclo pode ser dividido em fases voltadas para a concepção, a elaboração, a construção e a transição do software. O resultado de uma fase caracteriza-se pelos estados dos artefatos.[C]

1. (CESPE - 2006 - ANATEL - Especialista em Regulação – Informática) No modelo iterativo, divide-se o desenvolvimento em iterações. A cada iteração, podem ser acrescentadas novas funcionalidades ao software. Uma iteração parte do estado no qual se encontravam os artefatos ao término da iteração anterior e resulta em um incremento. Uma iteração pode ter disciplinas como captura de requisitos, análise, projeto, implementação e teste. [C]