

Apêndice

Gabaritos comentados com resposta-padrão

Unidade 1

Princípios fundamentais da matemática e da lógica

Gabarito 1. Faça valer a pena - Seção 1.1

1. Alternativa D.

O argumento apresentado é dedutivo, pois parte de uma informação mais geral sobre todos os softwares e chega a uma verdade referente a um software particular.

2. Alternativa E.

Esse é um problema de lógica formal em que, para que uma alternativa seja verdadeira, é preciso que a outra afirmação também seja. O fato do Flamengo ser campeão depende da vitória do Palmeiras. Portanto, se o Palmeiras não venceu, o Flamengo não é campeão.

3. Alternativa A.

A conclusão apresentada pode ser obtida por meio de uma inferência do tipo dedutiva, desde que a segunda premissa seja: José é aluno de um curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, pois ela permite ligar a premissa mais geral ao caso particular apresentado.

Gabarito 2. Faça valer a pena - Seção 1.2

1. Alternativa D.

O Período Aristotélico se inicia aproximadamente em 390 a.C., perdurando até meados do século. Aristóteles criou a ciência da lógica, cuja essência era a teoria do silogismo. A Lógica Clássica (ou Lógica Aristotélica) é regida, basicamente, por três princípios: o da identidade, o da não contradição e o do terceiro excluído. O Período Booleano se desenvolveu no final do século XIX, quando se deu o advento da Lógica Formal, também chamada de Lógica Simbólica, na qual símbolos computáveis substituem palavras e proposições.

Já o Período Atual se caracteriza pelo desenvolvimento de sistemas formais polivalentes, que trabalham não apenas com os valores lógicos verdadeiro e falso (lógica clássica), mas também com imprecisões e contradições, assumindo como valores lógicos o necessariamente verdadeiro, o necessariamente falso, o indeterminado, o indecidível, dentre outros.

2. Alternativa E.

O símbolo $\sim \,$ indica NEGAÇÃO. Já o símbolo $\rightarrow \,$ indica a CONDICIONAL se, então...

Portanto, a proposição $\sim p \to \sim q$ pode ser traduzida como "Se João não vai dirigir, então Jaime não vai beber".

3. Alternativa A.

O princípio da identidade estabelece que todo objeto é idêntico a si mesmo. O princípio da identidade mostra que qualquer proposição no formato "A é A" tem que ser verdadeira.

O princípio da não contradição busca a especificidade de cada coisa, ou seja, é impossível que ela seja e não seja ao mesmo tempo. Isso significa que uma proposição não pode ser verdadeira e falsa ao mesmo tempo.

O princípio do terceiro excluído afirma que toda proposição é verdadeira ou falsa, não havendo uma terceira possibilidade para valoração da proposição.

Gabarito 3. Faça valer a pena - Seção 1.3

1. Alternativa E.

Uma lista é uma sequência ordenada de objetos (SCHEINERMAN, 2015). Tanto arranjo como combinação são agrupamentos de *p* elementos distintos escolhidos a partir de um conjunto de *n* elementos. A diferença é que, no arranjo, se mudarmos a ordem dos elementos de certo agrupamento, obteremos um novo agrupamento; na combinação, mudando a ordem dos elementos de certo agrupamento, obtemos o mesmo agrupamento (IEZZI *et al.*, 2004).

2. Alternativa D.

Na situação descrita no enunciado do problema, a ordem dos jogos escolhidos não faz diferença para o assinante (a asserção II é verdadeira).

Porém, agrupamentos os quais consideram conjunto não ordenados não são chamados de arranjo, e sim combinação (a asserção I é falsa).

3. Alternativa E.

Podem ser utilizados um total de 36 caracteres, sendo 26 letras e 10 algarismos. Como a ordem dos caracteres é relevante (alterando a ordem dos caracteres obtém-se nomes diferentes), trata-se de um problema de listas. Ficou estabelecido o número máximo de caracteres igual a 8 e o número mínimo de caracteres igual a 1. Logo, para cada palavra com n caracteres, tem-se 36^n possibilidades. Portanto, a quantidade possível de nomes de arquivos diferentes nesse sistema operacional é determinada por $36+36^2+36^3+36^4+36^5+36^6+36^7+36^8$.