

SEMANA DE PROVAS 2023/2
DESAFIO INTEGRADOR
2º SEMESTRE – 2º BIMESTRE

ALUNO(A): _____
CURSO: ENGENHARIA DE SOFTWARE **TURNO:** NOTURNO **TURMA:** ENS6
DISCIPLINA: DESAFIO INTEGRADOR
PROFESSOR(A): VÁRIOS
DATA: 23/11/2023
PESO: 3,0 **(SEM CONSULTA)**

CRITÉRIOS: Serão avaliados os seguintes itens: a) o correto preenchimento do gabarito, se rasurar perde-se a questão.

OBS.: Somente responda após ler e entender a questão, em caso de dúvida quanto a interpretação da mesma, pergunte ao professor em voz alta. Responda primeiro as questões que você sabe, deixando por último as de menor compreensão. Não esqueça de preencher seus dados na folha da prova. Não será permitido sair da sala antes do término da prova. Se estiver com o celular, desligue-o, caso o mesmo venha a tocar ou emitir algum som, isso acarretará menos 1 ponto na prova. Caso venha a ser flagrado consultando algum material ou colega não autorizado, a prova será retirada e automaticamente o conceito será 0. O gabarito deverá ser preenchido a caneta. **BOA PROVA.**

GABARITO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40								

QUESTÃO 1

Dada a função $f(x) = 3x^5 - 2x^3 + 5 - 3x$ obtenha a derivada e assinale a alternativa CORRETA.

- A) $15x^4 - 6x^2 - 3$.
- B) $15x^4 - 6x^2 - 5$.
- C) $15x^2 - 3$.
- D) $15x^3 - 6$.
- E) $15x^4 + 6x^2 + 5$.

QUESTÃO 2

Pela regra do quociente se pode derivar um quociente de funções tomando o denominador $g(x)$ multiplicado pela derivada do numerador $f(x)$ subtraído do numerador $f(x)$ multiplicado pela derivada do denominador $g(x)$, tudo dividido pelo quadrado do denominador $g(x)$.

Ou seja :

Com base nas informações à cima derive a função:

$$f(x) = \frac{x-3}{2x+4}$$

A) $\frac{8}{(4x+2)^2}$

B) $\frac{10}{(2x+4)^2}$

C) $\frac{10}{(2x+6)^2}$

D) $\frac{8}{(2x+4)}$

E) $\frac{10}{(2x+6)}$

QUESTÃO 3

CSS (*Cascading Style Sheets*) consiste em um mecanismo para adicionar estilos em uma página web. É possível adicionar estilos criando um arquivo separado da página HTML, com a extensão .css. Para realizar a estilização de um elemento HTML pela sua id, é preciso utilizar:

- A) ()
- B) .
- C) ""
- D) :
- E) #

QUESTÃO 4

Em programação, um laço de repetição, ou loop, é uma estrutura que repete uma sequência de instruções até que uma condição específica seja atendida. São considerados laços de repetição:

- A) For e case
- B) While e switch
- C) For e switch
- D) For e while
- E) While e default

QUESTÃO 5

Em JavaScript, qual é o retorno da seguinte operação:

(2 == 2)

- A) True
- B) False
- C) Null
- D) 4
- E) 2

QUESTÃO 6

O método `window.location`, do JavaScript é utilizado para:

- A) Redirecionar o navegador para uma nova página
- B) Definir uma ação quando a página web termina de ser carregada

- C) Localizar um elemento dentro da página web
- D) Apresentar uma janela modal, com uma mensagem opcional e dois botões: Ok e cancelar
- E) Definir as especificações de tamanho da página web, no momento do carregamento

QUESTÃO 7

No GitHub, qual é o propósito principal de criar e utilizar *branches* (ramificações) em um repositório?

- A) Para clonar um repositório em seu computador local.
- B) Para compartilhar arquivos com outros colaboradores.
- C) Para mesclar todas as alterações diretamente no *branch* principal (geralmente chamado de "*master*" ou "*main*").
- D) Para isolar o desenvolvimento de novos recursos ou correções de bugs, permitindo o trabalho independente em diferentes partes do projeto.
- E) Para excluir histórico de *commits* indesejados.

QUESTÃO 8

Qual das seguintes áreas de conhecimento do PMBOK se concentra no planejamento e controle dos recursos necessários para o projeto, como pessoal, equipamentos e materiais?

- A) Gerenciamento da Qualidade.
- B) Gerenciamento das Aquisições.
- C) Gerenciamento de Custos.
- D) Gerenciamento de Riscos.
- E) Gerenciamento dos Recursos Humanos.

QUESTÃO 9

Interprete o código abaixo e afirme o que será apresentado na tela do usuário ao final do processo:

```
#include <stdio.h>
```

```
void main()
```

```
{
```

```
    int a=3;
```

```
    int b=2;
```

```
    float c = a*b;
```

```
    printf("%d - %d - %d - %.0f",a,b,a+b, c);
```

```
}
```

A) Mensagem de erro por declaração de variáveis.

B) 3 - 2 - 5 - 6

C) 2 - 3 - 5 - 6

D) 6 - 3 - 2 - 5

E) Nenhuma das alternativas está correta.

QUESTÃO 10

As formas de representação de algoritmos tratam os problemas com o foco em nível lógico, abstraindo-se de detalhes de implementação relacionados com alguma linguagem de programação. Selecione a alternativa que apresenta os três tipos de representação de algoritmos estudados em sala de aula.

A) Descrição Narrativa, Fluxograma Convencional e Pseudocódigo.

B) Descrição Narrativa, Fluxograma Convencional e Código.

C) Descrição Afirmativa, Organograma Convencional e Pseudocódigo.

D) Descrição Afirmativa, Fluxograma Convencional e Código.

E) Descrição Afirmativa, Organograma e Pseudocódigo.

QUESTÃO 11

Considere que você é um engenheiro de software analisando dois métodos de desenvolvimento: Desenvolvimento Orientado a Testes (TDD) e Desenvolvimento Tradicional. O objetivo é determinar qual método é mais eficiente em termos de tempo

gasto para corrigir bugs. Os seguintes dados foram coletados:

TDD: Média de 3 bugs por módulo, com um tempo médio de correção de 2 horas por bug. Desenvolvimento Tradicional: Média de 8 bugs por módulo, com um tempo médio de correção de 5 horas por bug.

Avalie as afirmações a seguir:

I - Utilizando TDD, o tempo total médio de correção por módulo é de 6 horas.

II - Utilizando o Desenvolvimento Tradicional, o tempo total médio de correção por módulo é de 40 horas.

III - O Desenvolvimento Tradicional é mais eficiente que o TDD, pois apresenta um menor número total de horas gastas na correção de bugs.

IV - O TDD é mais eficiente que o Desenvolvimento Tradicional, pois o tempo total de correção de bugs não excede o limite de eficiência de 10 horas por módulo. É CORRETO o que se afirma apenas em:

(A) I e II

(B) I e IV

(C) II e III

(D) III e IV

(E) I, II e IV

QUESTÃO 12

Ao fazermos a avaliação de usabilidade, buscamos fazer uma avaliação da qualidade de uma interface com relação à sua utilização por parte dos usuários. É através desta avaliação que são encontradas particularidades da interface que podem atrapalhar a interação, possivelmente por estar em desconformidade com padrões implícitos e explícitos de usabilidade.

Com base nos resultados apresentados, Cybis (2003) afirma que se podem distinguir em três tipos de técnicas de avaliação: Técnicas prospectivas, Técnicas preditivas ou diagnósticas e Técnicas objetivas ou empíricas.

Analise as afirmativas abaixo:

- I - Técnicas prospectivas: São baseadas na opinião do usuário com relação à interação dele com o sistema;
- II - Técnicas preditivas : São baseadas em modelos formais e no conhecimento de quem desenvolveu o sistema;
- III - Técnicas objetivas: São baseadas na opinião do usuário com relação à interação dele com o sistema;

Selecione a alternativa correta em relação às técnicas de avaliação:

- A) Estão corretas as afirmativas I, II e III.
B) Estão corretas as afirmativas I e II.
C) Estão corretas as afirmativas I e III.
D) Estão corretas as afirmativas II e III.
E) Nenhuma afirmativa está correta.

QUESTÃO 13

Conceito onde o sistema desenvolvido consegue atender todos os setores de uma empresa, apresentando em tempo real os dados referentes a sua produção, vendas, faturamento, etc. Qual é este conceito?

- A) CRM (Customer Relationship Management)**
B) ERP (Enterprise Resource Planning)
C) BI (Business Intelligence)
D) DSS (Decision Support System)
E) EIS (Executive Information System)

QUESTÃO 14

A Resolução do CONFEA 1.100//18 cita em qual artigo as competências do Engenheiro (a) de Software?

- A) Art. 1º
B) Art 2º
C) Art. 3º
D) Art. 4º
E) Art. 5º

QUESTÃO 15

Bastante utilizado em aplicações web, o call to action ganha cada vez mais atenção pelos desenvolvedores, por:

- A) Consistir em uma chamada, que leva o visitante de uma página a realizar uma ação**
B) Permitir criar backlinks na aplicação
C) Fazer com que o visitante de uma página realize o login e permaneça conectado pelo maior tempo possível na aplicação
D) Montar um layout fácil e intuitivo, deixando a página mais limpa
E) Permitir o acesso através de dispositivos móveis, tornando a aplicação *mobile friendly*

QUESTÃO 16

No que consiste a informação de “dependencies” no arquivo package.json de um projeto construído com NodeJs?

- A) Possui a informação de todas as variáveis do projeto.
B) Possui a informação do tipo e versão do banco de dados do projeto.
C) Possui a informação das páginas HTML vinculadas ao projeto.
D) Possui as informações de conexão ao banco de dados.
E) Possui a informação de todos os módulos necessários para iniciar o projeto.

QUESTÃO 17

Na programação em JavaScript, para que é utilizado o método .catch()?

- A) Contém a declaração das configurações com o banco de dados.
B) A chamada para rotas alternativas, que devem ser especificadas através da instrução POST.
C) Contém declarações que definem o que fazer, caso as declarações especificadas no bloco anterior não possam ser cumpridas, ou seja, é a tratativa do erro.
D) Possui as configurações iniciais do projeto, bem como, as dependências de módulos instalados.
E) É o método utilizado para declarar funções fora dos módulos.

QUESTÃO 18

O que é uma *promise* em JavaScript?

- A) É um padrão para a apresentação de retornos ao front-end.
- B) É um método que permite a construção de funções de processamento assíncrono.**
- C) É um dos módulos mais utilizados para comunicação com os bancos de dados atuais.
- D) É o módulo para configuração do PostgreSQL com o NodeJs
- E) São rotas alternativas, que funcionam no método GET.

QUESTÃO 19

A análise de requisitos de software busca, justamente, entender as necessidades e expectativas de um cliente quanto a uma solução a ser desenvolvida. Sendo assim, esta ferramenta é fundamentada em um levantamento de toda documentação sobre os desejos e expectativas de um cliente quanto ao software que vai ser criado.

Analise os seguintes requisitos (simplificados) de um documento de Requisitos:

R1 – O Sistema deve possibilitar ao usuário incluir cliente pessoa física;

R2 – O Sistema deve possibilitar ao usuário consultar dívidas de cliente pessoa física;

R3 – O Sistema deve ser de fácil utilização.

- A) R1, R2 e R3 são requisitos funcionais.
- B) R1, R2 e R3 são requisitos não funcionais.
- C) R1 e R2 são requisitos funcionais.**
- D) R1 e R3 são requisitos não funcionais.
- E) R2 e R3 são requisitos não funcionais.

QUESTÃO 20

Metodologias são práticas que oferecem técnicas e rotinas criadas para aumentar a produtividade e dar mais coesão e coerência para o desenvolvimento de software. (BEZERRA, 2007)

Dentre as opções abaixo, selecione a que não representa uma vantagem da aplicação de metodologias ágeis no processo de desenvolvimento de software.

- A) Desenvolvimento incremental
- B) Cooperação entre equipe e cliente (ciclo de feedback constante)
- C) Rigidez de escopo do projeto**
- D) Adaptabilidade às mudanças e alto nível de inovação.
- E) Entregas rápidas e de alta qualidade

QUESTÃO 21

O Gerenciamento de Projetos é executado para se alcançar um determinado objetivo, com prazos pré-estabelecidos, contando para isso com o suporte de recursos humanos, técnicos e financeiros. Entretanto, no percurso de sua implantação, podem ocorrer problemas e entraves, tais como: atraso na entrega do projeto, serviços ou produtos em desacordo com os propósitos dentre outros. Considerando estes aspectos e ainda, tencionando a redução ou extinção destes óbices no desenvolvimento de projetos e ainda, para um gerenciamento efetivo e pormenorizado, emerge uma ferramenta denominada SCRUM, também conhecido como método ágil, considerado um framework de gerenciamento de projetos, descrevendo uma abordagem interativa e incremental para o trabalho de projeto (DANTAS, 2021).

Os principais termos e personagens aplicados a esta metodologia são fatores importantes para a correta comunicação entre as partes. Considerando a importância desse tema, selecione a alternativa que apresenta um termo estranho aos conhecidos ou que apresenta falha na sua descrição:

- A) Product Owner (Dono do Produto): é o responsável por coordenar o time de desenvolvimento (ou time Scrum) e gerenciar o Backlog do produto.

B) Backlog: é o conjunto de funcionalidades do produto a ser desenvolvido, que vão mudando conforme o projeto avança.

C) Sprint: é a iteração do Scrum, ou seja, cada ciclo rápido de trabalho que gera uma entrega parcial em intervalos de semanas ou meses.

D) Scrum Master: é o facilitador do método, responsável por garantir que todos entendam e apliquem o Scrum corretamente.

E) Todos os termos e descrições estão corretamente relacionados.

QUESTÃO 22

Quando estamos projetando um Banco de Dados devemos criar chaves primárias. Dentro deste contexto, o que é uma chave primária?

A) Um campo de dados que armazena informações confidenciais e sensíveis.

B) Uma consulta SQL usada para recuperar dados de várias tabelas.

C) Um campo que permite a criação de índices para otimizar a pesquisa de dados.

D) Um campo usado para armazenar dados em formato de texto duplicados.

E) Um campo ou conjunto de campos que identifica exclusivamente cada registro em uma tabela

QUESTÃO 23

Qual é a principal diferença entre o DDL (Data Definition Language) e o DML (Data Manipulation Language) em um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD)?

A) O DDL é usado para criar, modificar e excluir registros em um banco de dados, enquanto o DML é usado para definir a estrutura do banco de dados.

B) O DDL é usado para recuperar e consultar dados de um banco de dados, enquanto o DML é usado para criar, modificar e excluir objetos do banco de dados.

C) O DDL é usado para definir a estrutura do banco de dados, como tabelas e índices, enquanto o DML é usado para manipular os dados armazenados nessas tabelas.

D) O DDL é usado para criar consultas complexas para recuperar dados específicos, enquanto o DML é usado para criar visões de banco de dados.

E) O DDL e o DML têm a mesma função e podem ser usados para obter resultados iguais em um SGBD.

QUESTÃO 24

NO CAPÍTULO II ART. 2º § 3º TRATA SOBRE A PROPRIEDADE DO PROGRAMA DE COMPUTADOR INDEPENDENTE DE...

A) CADASTRO

B) REGISTRO

C) ANÁLISE

D) CONTROLE

E) BALANÇO.

QUESTÃO 25

NO CAPÍTULO V ART. 12º § 1º TRATA SOBRE A VIOLAÇÃO DE DIREITOS DO AUTOR DE PROGRAMA DE COMPUTADOR, QUANDO A VIOLAÇÃO CONSISTIR NA REPRODUÇÃO PARA COMÉRCIO, IMPONDO UMA PENA DE...

A) DETENÇÃO DE 6 MESES

B) DETENÇÃO DE 1 ANO

C) DETENÇÃO DE 6 MESES E MULTA

D) APENAS MULTA

E) DETENÇÃO DE 1 A 4 ANOS E MULTA

QUESTÃO 26

O protocolo tcp/ip em sua camada de rede possui o endereço atribuído geralmente por um servidor dhcp e também conhecido como endereço lógico da rede. Qual é este endereço?

A) MAC

B) NAT

C) DNS

D) IP

E) OSPF

QUESTÃO 27

Qual serviço de rede é responsável em realizar a conversão de nomes em endereços ip?

- A) DHCP
- B) NAT
- C) DNS**
- D) PROXY
- E) OSPF

QUESTÃO 28

O wpa2 possui 2 técnicas de encriptação, sendo:

- A) TIP e AES
- B) SAE e PIT
- C) AES e TKIP**
- D) TKIP e SAE
- E) PIT e AES

QUESTÃO 29

Em um determinado banco de dados temos as seguintes tabelas:

"Produtos" com os campos "ID_Produto" (chave primária), "Nome_Produto", "Preco_Unitario" e "Estoque_Disponivel" e "Itens" com os campos "ID_Item" (chave primária), "ID_Produto" (chave estrangeira), "Valor_Unitario", "Quantidade", "Data_Venda" e "Total".

Qual consulta SQL retorna: "ID_Produto" (chave primária), "Nome_Produto", "Estoque_Disponivel" e o total da quantidade vendida durante o mês de outubro de 2023, onde o "Estoque_Disponivel" é zero (0)

- A) SELECT P.ID_Produto, Nome_Produto, Estoque_Disponivel, SUM(Quantidade) FROM Produtos AS P INNER JOIN Itens AS I ON P.ID_Produto = I.ID_Produto WHERE Data_Venda = '01102023' AND '31102023' AND Estoque_Disponivel <> 0 ORDER BY P.ID_Produto, Nome_Produto, Estoque_Disponivel;

- B) SELECT P.ID_Produto, Nome_Produto, Estoque_Disponivel, SUM(Quantidade) FROM Produtos AS P INNER JOIN Itens AS I ON P.ID_Produto = I.ID_Produto WHERE Data_Venda BETWEEN '01102023' AND '31102023' AND Estoque_Disponivel = 0 GROUP BY P.ID_Produto, Nome_Produto, Estoque_Disponivel;

- C) SELECT P.ID_Produto, Nome_Produto, Estoque_Disponivel, SUM(Quantidade) FROM Produtos AS P INNER JOIN Itens AS I ON P.ID_Produto = I.ID_Produto WHERE Data_Venda BETWEEN '01102023' AND '31102023' AND Estoque_Disponivel = 0 ORDER BY P.ID_Produto, Nome_Produto;

- D) SELECT P.ID_Produto, Nome_Produto, Estoque_Disponivel, COUNT(Quantidade) FROM Produtos AS P INNER JOIN Itens AS I ON I.ID_Produto = P.ID_Produto WHERE Data_Venda BETWEEN '01092023' AND '30092023' AND Estoque_Disponivel > 0 GROUP BY P.ID_Produto, Nome_Produto, Estoque_Disponivel;

- E) SELECT *, SUM(Quantidade) FROM Produtos AS P FULL OUTER JOIN Itens AS I ON P.ID_Produto = I.ID_Produto WHERE Data_Venda BETWEEN '01102023' AND '31102023' OR Estoque_Disponivel = 0 ORDER BY I.ID_Produto GROUP BY P.ID_Produto, Nome_Produto, Estoque_Disponivel;

QUESTÃO 30

As redes comutadas por circuitos para que exista a disponibilidade do canal de comunicação depende de três etapas, sendo...

- A) Entrada, processamento e saída.
- B) Entrada, processamento e encerramento.

- C) **Estabelecimento da conexão, transmissão dos dados e encerramento da conexão.**
- D) Estabelecimento da conexão, processamento e encerramento da conexão.
- E) Estabelecimento da conexão, transmissão dos dados e backup.

QUESTÃO 31

Em relação ao ORM (*Object Relational Mapping*), utilizado no NodeJs, pode-se dizer que:

- A) É utilizado para fazer a conexão da aplicação com o banco de dados, através no módulo chamado "pg"
- B) Consegue fazer o mapeamento de bases de dados não relacionais, para bases de dados relacionais
- C) Consiste na criação automática de promises
- D) **Consiste na comunicação entre a base relacional e a orientação a objetos da aplicação, a partir do mapeamento dos objetos para as tabelas do banco de dados.**
- E) Serve como uma linguagem intermediária entre aplicação e banco de dados, para controlar os arquivos json que enviam e recebem parâmetros

QUESTÃO 32

Um programador está desenvolvendo uma aplicação web, em JavaScript, utilizando NodeJs. Ao analisar o código escrito, no que consiste a seguinte instrução:

```
const insereAluno=require('./inserir')
```

- A) **Define uma constante, que recebe as funções que estão sendo exportadas no módulo inserir**
- B) Define uma constante para fazer inserções no banco de dados
- C) Define uma constante, chamada de insereAluno, que exporta o módulo inserir

- D) Define uma constante, que recebe a rota inserir
- E) Define uma constante, que recebe o conteúdo do arquivo inserir.html

QUESTÃO 33

React JS é uma biblioteca JavaScript, com código aberto e muito utilizada para o desenvolvimento de aplicações web, com a proposta de:

- A) **Facilidade de desenvolvimento de interface de usuário (front end)**
- B) Facilidade para o desenvolvimento no back end
- C) Facilidade em utilizar as instruções typescript
- D) Facilidade em utilizar jQuery, plugins e frameworks para dispositivos móveis
- E) Facilidade em montar templates automaticamente, com base em catálogos de interfaces disponíveis

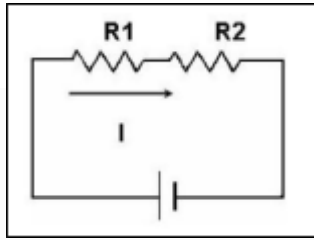
QUESTÃO 34

Os componentes em React JS tem o objetivo principal na reutilização, abstração e evitar redundância de códigos, retornando JSX ou outros componentes, que podem ser chamados sempre que necessário, podendo, inclusive, receber parâmetros, tornando-os ainda mais dinâmicos. Um componente em React JS pode ser definido (criado) através de:

- A) Método ou alternativa
- B) Propriedade ou estado
- C) **Função ou classe**
- D) Render ou extract
- E) Import ou export

QUESTÃO 35

Considere a associação de resistores em série da figura a seguir, sendo $R_1 = 100 \text{ Ohm}$, $R_2 = 1.100 \text{ Ohm}$ e sendo aplicado a esta uma tensão de 120v, selecione a alternativa que apresenta a intensidade de corrente elétrica que flui no circuito:



- A) 0,1 A
- B) 0,01 A
- C) 1A
- D) 10 A
- E) 100A

QUESTÃO 36

Selecione a alternativa que preenche corretamente a lacuna abaixo:

A _____ é a capacidade de um corpo de opor-se à passagem da corrente elétrica.

- A) Potência
- B) Resistência Elétrica
- C) Diferença de Potencial
- D) Energia
- E) Condutibilidade

QUESTÃO 37

Arduino é uma plataforma de eletrônica aberta para a criação de protótipos baseada em software e hardware livres. O Arduino pode adquirir informação do ambiente através de sensores e atuar no ambiente através de atuadores.

Em relação à programação do Arduino, relacione as partes principais em que um programa pode ser dividido com um exemplo de cada uma das partes.

- | | |
|--------------|----------------|
| 1- Estrutura | () pinMode() |
| 2- Variáveis | () while |
| 3- Funções | () HIGH / LOW |

Selecione a opção que apresenta, em ordem, de cima para baixo, os número resultantes na segunda coluna:

- A) 1 - 2 - 3
- B) 1 - 3 - 2
- C) 2 - 1 - 3
- D) 3 - 1 - 2
- E) 3 - 2 - 1

QUESTÃO 38

O ambiente Arduino pode ser estendido através do uso de bibliotecas, assim como a maioria das plataformas de programação. As bibliotecas fornecem funcionalidades extras para uso em esboços, por exemplo, trabalhando com hardware ou manipulando dados. Disponível em:

<<https://www.arduino.cc/reference/en/libraries/>>.

A biblioteca Ultrasonic.h é necessária ao utilizar um sensor específico que permite a leitura de:

- A) Temperatura e umidade.
- B) Temperatura apenas.
- C) Distância.
- D) Pressão.
- E) Intensidade de ondas sonoras.

QUESTÃO 39

O Protocolo PPP Pode Ser Implementado Sobre 2 Estruturas De Redes, Originando 2 Variantes Do Protocolo (PPPoX), Estas Redes São:

- A) ADSL E ATM
- B) ETHERNET E ATM
- C) ETHERNET E ADSL
- D) FRAME RELAY E ATM
- E) X.25 E FRAME RELAY

QUESTÃO 40

A ISO55000 é construída sobre um conjunto de 4(quatro) fundamentos norteadores, que auxiliam na construção das políticas de controle de ativos. Estes 5 fundamentos são...

- A) CONTROLE, ALINHAMENTO, LIDERANÇA E GARANTIA.
- B) VALOR, ALINHAMENTO, LIDERANÇA E PERFEIÇÃO
- C) VALOR, AJUSTES, LIDERANÇA E GARANTIA
- D) VALOR, ALINHAMENTO, LIDERANÇA E GARANTIA
- E) VALOR, ALINHAMENTO, CONFRONTO E GARANTIA