



Teste prático para estágio GRX

1 - Sobre programação, marque a alternativa que representa linguagens de programação:

- a) C#, Ruby, C, Java
- b) Vb, Delphi, dotnet, C
- c) Java, Rails, dotnet, C++
- d) javascript, Eclipse, Java, VB.net
- e) mysql, javascript, Delphi, VB

2 - Sobre programação, responda qual a alternativa correta:

- I. IF, ELSE, CASE e FOR, WHILE são estruturas de repetição e decisão respectivamente
- II. Uma classe é formada por atributos e métodos.
- III. Para utilizar um método declarado como estático em uma determinada classe precisasse obrigatoriamente instanciar um objeto desta classe.

- a) Apenas a I é verdadeira
- b) Apenas a II é verdadeira
- c) Apenas a III é verdadeiras
- d) Apenas a II,III são verdadeiras
- e) nenhuma é verdadeira

3 - Sobre programação, qual o valor de 'a'? marque a alternativa correta:

```
a = 10
i = 0

while (i < 10)
    while (i < 10)
        a = a +1
        i = i +1
    end while
end while
```

- a) 10
- b) 20
- c) 30
- d) 40
- e) 50

Anexar teste de mesa à resposta.

4 - Sobre programação, qual o valor de 'a'? marque a alternativa correta:

```
a = 0
x = 0

for (i = 0, i < 10, i++)
    while (x < 5)
        x = x + 1
        a = a + 1
    end while
    x = 0
end for
```

- a) 10
- b) 20
- c) 30
- d) 40
- e) 50

Anexar teste de mesa à resposta.

5 - Sobre programação, marque a alternativa correta:

```
x = 5

function calcula(x)
    if x > 1
        a = x - 1
        return x * calcula(a)
    else
        return 1
    end
end

imprimir calcula(x)
```

- a) 100
- b) 110
- c) 120
- d) 130
- e) 140

Anexar teste de mesa à resposta.

6 - Sobre programação, responda como podemos classificar a lógica utilizada no algoritmo da questão 5

- a) progressiva
- b) aritmética
- c) matemática
- d) recursiva
- e) refatorada

7 - O que consiste um CRUD?

8 - O que é front-end? Cite algumas linguagens pertencentes a esse grupo.

9 - O que é back-end? Cite algumas linguagens pertencentes a esse grupo.

10 - Em JavaScript, usando apenas laços de repetição e condicionais, crie uma função - retornaApenasNumerosPares - que receba como parâmetro um array de números inteiros e retorne apenas os pares.

11 - Crie uma página em HTML que tenha uma tabela, um formulário e um botão salvar.

O formulário deve ter dois campos, para inserir o Nome e a Idade respectivamente.

Ao clicar no botão salvar, os dados que estão no formulário devem ser adicionados a uma lista

Após inserir na lista/array, apresentá-los na tabela

Nome	<input type="text"/>
Idade	<input type="text"/>
<input type="button" value="Salvar"/>	
Nome	Idade
Leonardo	25
Mateus	21
Rick	21
Renan	27
Marcos	26

12 - Aperfeiçoando o exercício 11, adicione uma lógica que não permita salvar o mesmo nome mais de uma vez dentro da lista, estourando um alerta caso isso aconteça.

13 - Aperfeiçoando o exercício 11, mantenha na tela, na tabela, a lista de Nome e idade ordenadas de forma decrescente pela idade, mostrando do mais velho adicionado até o mais novo.



14 - Aperfeiçoando o exercício 11, crie um botão em cada linha que permita efetuar a deleção da linha desejada.

15 - Aperfeiçoando o exercício 14, na mesma lógica do botão de deleção, aplique a função confirm do javascript para certificar o usuário de sua ação.

Texto: Deseja apagar esta linha?

16 - Aperfeiçoando o exercício 11, crie um botão que permita a edição do dado, ou seja, crie um botão editar no final de cada linha. Ao clicar no botão editar, transforme o texto que está aparecendo na linha para campos de texto e habilite um botão salvar no lugar do botão editar. Salve o dado e volte para o texto.

OBS: habilitar um botão caso deseje cancelar a ação.

17 - Aperfeiçoando o exercício 13, Adicione no cabeçalho da tabela, na coluna Idade, a possibilidade de ao clicar sobre o texto, ordenar a lista. Comportamento esperado: ao clicar uma primeira vez, ele ordene a Idade de forma crescente, na segunda vez de forma decrescente, na terceira vez de forma crescente, etc.

18 - Aplique CSS (Bootstrap ou qualquer outro que desejar) para tornar mais agradável a visualização desta página.

19 - O que é Git? Para que serve?