

Atividade Contínua 01 - Lógica de Programação

1) Sobre Algoritmos, assinale a opção correta:

- ☐ Conjunto de Procedimentos onde pode ser ou não sequenciais.
- ☐ Conjunto de atividades que serão executadas obrigatoriamente por um computador.
- ☐ Todo algoritmo pode ser convertido em um programa de computador.
- ☒ **Conjunto de passos finitos definidos de forma precisa encadeados de forma lógica que resolvem uma necessidade em um tempo finito.**
- ☐ Conjunto de regras que geram um problema para o computador resolver

2) Assinale o identificador de Variável válido:

- ☒ **letra**
- ☐ materia-prima
- ☐ TOK&STOK
- ☐ Bob's
- ☐ saldo medio

3) Sobre Fluxogramas e Linguagens de Programação assinale a opção correta:

- ☐ As linguagens de programação nem facilitam nem dificultam o processo de tradução para linguagem de máquina/binária
- ☒ **As linguagens de programação tem regras que eliminam as ambiguidades**
- ☐ O Hardware entende a linguagem de programação de alto nível sem nenhum tipo de conversão
- ☐ Os sistemas digitais entendem os fluxogramas
- ☐ Os Fluxogramas são usados apenas para descrever programas de computador

4) Os comandos que alteram o conteúdo das variáveis são:

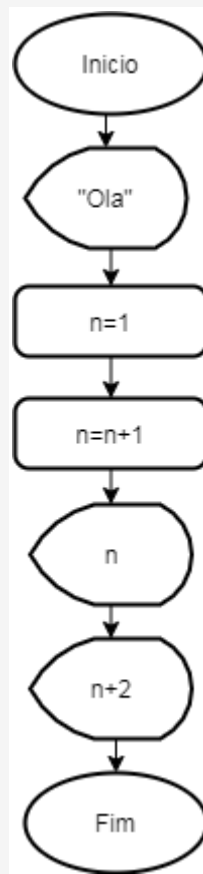
- ☒ **A atribuição (=) e a entrada manual**
- ☐ A atribuição e a entrada manual e a exibição na tela
- ☐ Apenas a entrada manual
- ☐ O único comando que altera variáveis é a atribuição (=)
- ☐ A exibição na tela

5) Na expressão abaixo:

$4**2//12*3+5$

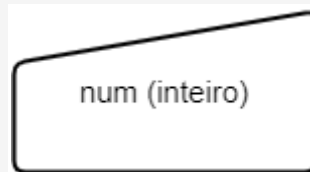
- ☐ resulta em 5
- ☐ $3+5$ é calculado antes de $2//12$
- ☐ $2//12$ é calculado antes de $4**2$
- ☒ a multiplicação por 3 é executada antes da soma
- ☐ resulta em 0

6) Considerando o Fluxograma abaixo, o valor armazenado na variável n ao final da execução e o último valor exibido serão respectivamente:



- ☐ 4 e 2
- ☒ 2 e 4
- ☐ 2 e 2
- ☐ 4 e 4
- ☒ 1 e 3

7) Em um Fluxograma o símbolo abaixo é usado para:



- ☐ Exibir, processar e armazenar na variável num
- ☐ É usado para processar um valor e armazenar na variável num
- ☒ **Receber um valor do teclado e armazenar na variável num**
- ☐ Exibir e Armazenar a variavel num
- ☐ Exibir o valor da variável num na tela

8) Considerando as etapas de solução de problemas:

- ☐ Na etapa de projeto executamos os testes.
- ☐ A etapa de Testes não é importante e pode ser suprimida em alguns casos.
- ☐ Testes de caixa-preta levam em consideração a estrutura interna do programa.
- ☒ **A etapa de Entendimento é a mais importante pois um erro nela acarreta retrabalho nas outras etapas**
- ☐ A construção deve ser feita em paralelo com o Entendimento.

9) Sobre Variáveis assinale a opção correta:

- ☐ Não é possível armazenar números reais numa variável.
- ☐ Uma variável é um local onde armazena-se apenas valores numéricos.
- ☒ **Uma variável é um espaço na memória reservado que guarda um valor na memória do computador.**
- ☐ Uma variável é um local que permite armazenar valores em memória que não podem ser acessados.
- ☐ Uma variável só pode ser usada quando efetuamos cálculos matemáticos.