

**TESTE DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS - FRONTEND**

**Nome Completo:**

**Data:**

**Instrução Inicial**: **Favor disponibilizar a prova no GITBHUB.**

1. Nenhum corpo que não seja sólido é cristal. Conclui-se logicamente que: (Somente uma resposta correta)

( ) Algum cristal não é corpo sólido

( ) Todo corpo sólido é cristal

**( X) Todo cristal é corpo sólido**

( ) Nenhum corpo sólido é cristal

( ) Nenhum cristal é corpo sólido

1. A soma de dois números é 16 e a diferença dos seus quadrados é 128. O produto desses dois números é:

(Somente uma resposta correta)

()–36

()–12

()12

()36

()48

1. Em determinada rua, há 5 residências que estão numeradas em forma de progressão geométrica crescente, de modo que a primeira residência recebeu numeração 3, e a segunda, numeração 12. Com base nessas informações, assinalar a alternativa

CORRETA:

(Somente uma resposta correta)

( ) A numeração da terceira casa é 21.

( ) A numeração da quarta casa é 30.

( ) Somando-se a numeração da primeira e da terceira casa, o resultado é o número da quarta casa.

**( X) O resultado da soma da numeração da terceira e da quarta casa é igual a 240.**

( ) O resultado da soma da numeração das cinco casas é igual a 1.025.

1. Se:

1=6

2=26

3=326

4=4.326 5= ?

Qual será o valor correspondente ao 5?

**54326**

1. Considerando o código JavaScript abaixo assinale a alternativa correta:



<html>

<script>

var a = 20;

var b = 10;

document.write("Trinta é " + (a + b) + " e não "

+ (2 \* a + b) + ".");

var minhaVariavel = new Set();

minhaVariavel.add(1);

minhaVariavel.add("some text");

minhaVariavel.add("foo");

document.write("Tamanho: " + minhaVariavel.size);

</script>

</html>

* + ) Trinta é 2010 e não 4010. Tamanho: **( X) Trinta é 30 e não 50. Tamanho: 3**

( ) Trinta é 2010 e não 40 10. Tamanho: undefined

( ) Trinta é 30 e não 50. Tamanho: undefined

1. Assinale a opção que representa a tag HTML 5 responsável por reproduzir arquivos de contenham som ou música:

( ) <phonic>

( ) <img>

( ) <sound>

( ) <music>

**( X) <audio>**

1. No desenvolvimento web, SASS é um(a):

( ) framework para desenvolvimento em JavaScript, compatível com Angular.



( ) framework para desenvolvimento em Ruby

* + - **X) extensão do CSS que permite o desenvolvimento de regras, variáveis e mixins.**
    - ) modelo de arquitetura do Ruby on Rails
    - ) framework para desenvolvimento JSP

1. Em relação ao processamento do código JavaScript abaixo, o valor da variável b será: var temp = null;

var ind;

var a = (temp == ind); var b = (temp === ind);

( ) true

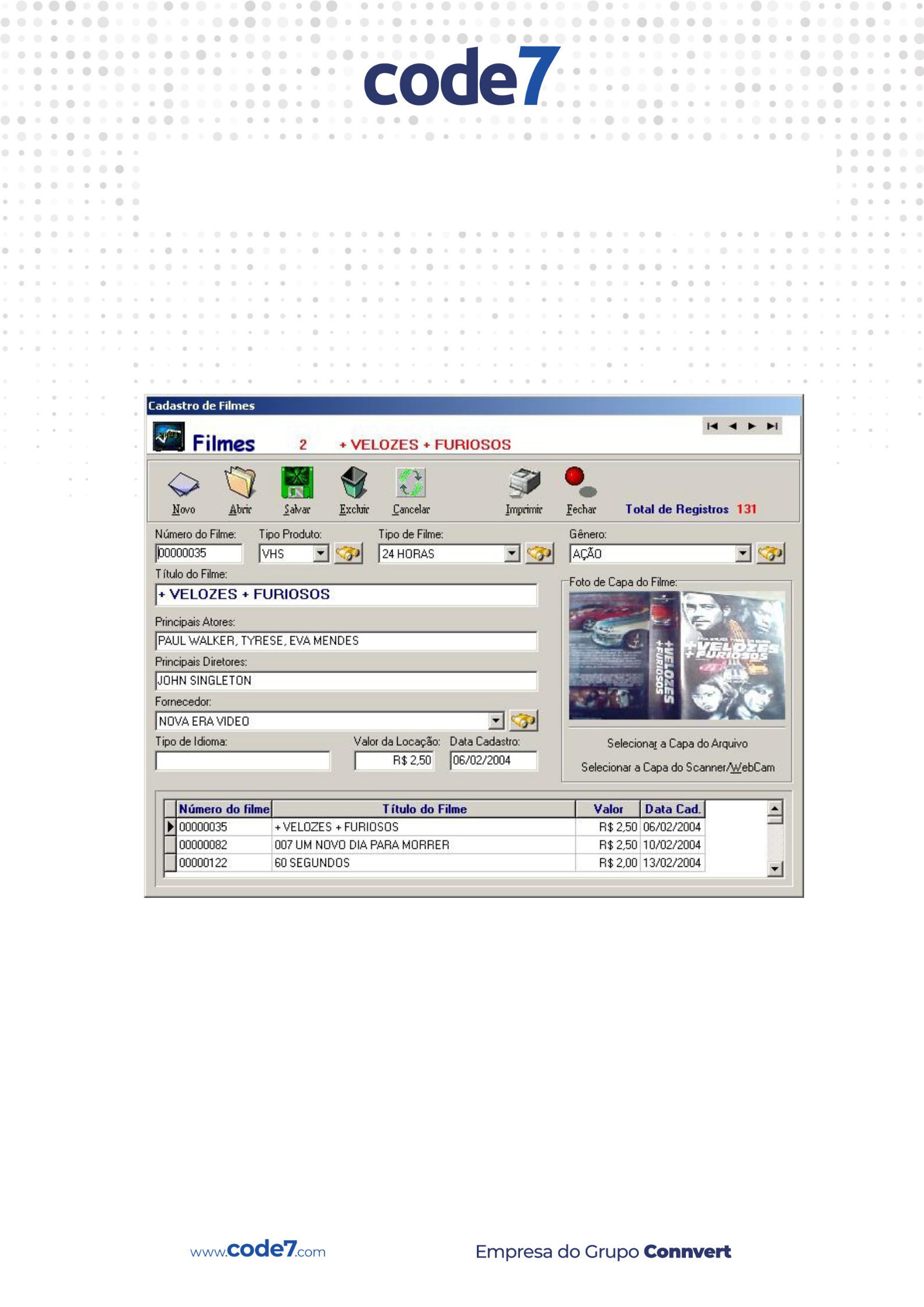
**(X ) false**

( ) null

( ) undefined

( ) 0

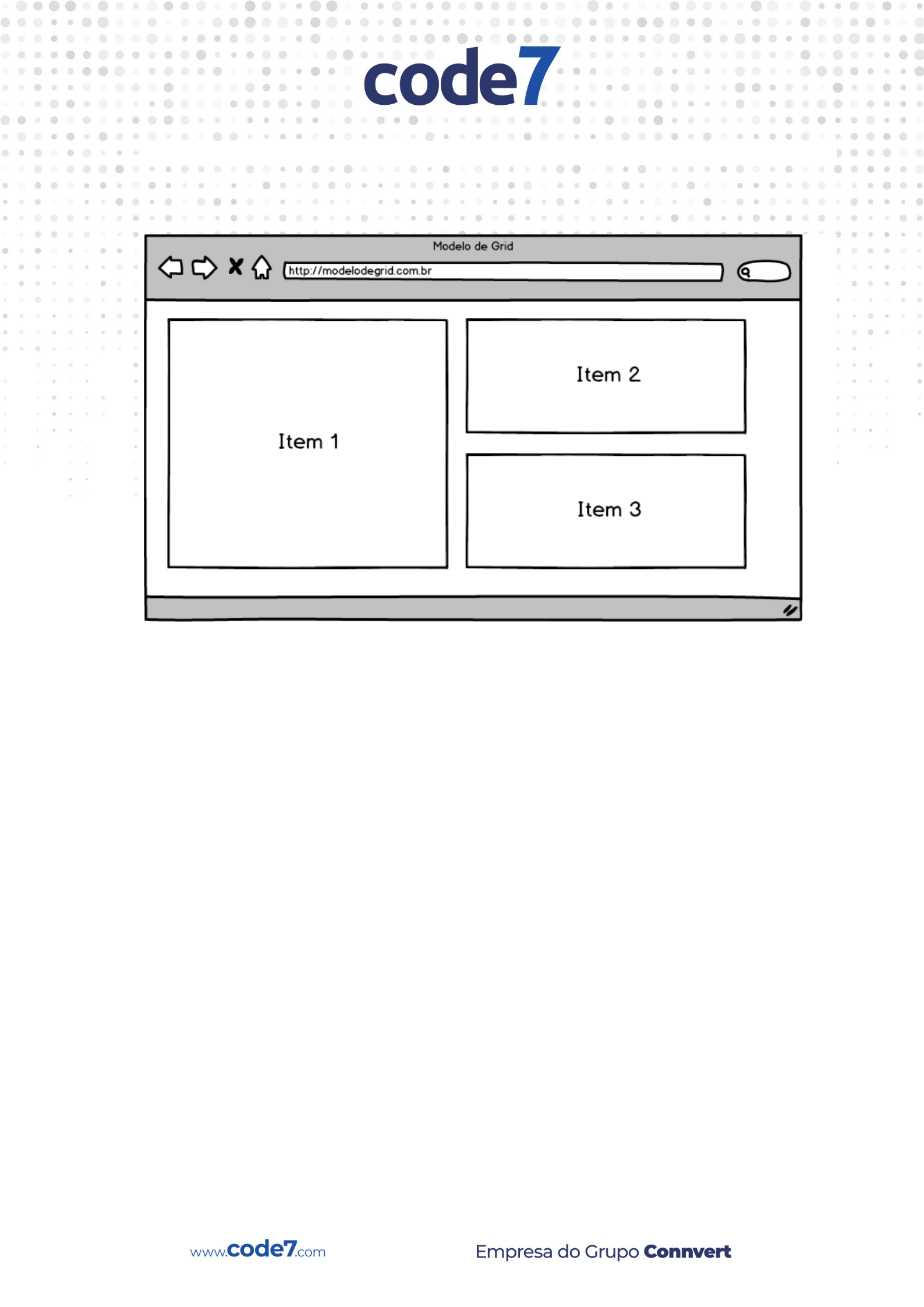
* 1. Considerando o framewok JavaScript Angular em sua versão 2 ou superior, assinale a questão correta:
     + **X) A diretiva \*ngFor é responsável por realizar loops de interação entre tags e propriedades HTML.**
     + ) A diretiva \*ngFor é responsável por atribuir valores as propriedades da camada de controle do Angular.
     + ) A diretiva ng-if é responsável por realizar comparações booleanas entre variáveis.
     + ) O termo @Component representa a definição de métodos da camada de controle do Angular.
     + ) Por padrão, todos os arquivos de componentes Angular estão formatados na sintaxe JavaScript.
  2. O método ngOnInit implementado pela interface OnInit em componentes do framework Angular é responsável por:
     + ) Executar comandos no final do ciclo de vida do componente.
     + ) Executar comandos ao carregar a página do componente.
     + ) Executar comandos ao destruir o componente.
     + ) Executar comandos em qualquer lugar do componente.



( **X) Executar comandos no início do ciclo de vida do componente.**

1. A locadora Blockbuster deseja apostar em um novo sistema web de locações online para concorrer com os famosos serviços de streaming. Para garantir seu lugar no mercado, a empresa aposta no seu conhecimento de UI e UX para propor uma bela interface de Cadastro de Filmes dessa nova plataforma. Abaixo segue o modelo atual de interface que a Blockbuster usa atualmente:

Seu trabalho é realizar um protótipo de baixa fidelidade (wireframe) dessa nova proposta de interface para cadastro de filmes. É importante lembrar que todas as informações DO FILME e ações de PERSISTÊNCIA devem ser mantidas.



1. Utilizando as propriedades , cumpra os requisitos e implemente uma interface web a partir do seguinte modelo:

Requisitos

Item 1: Background na cor azul.

Item 2: Background em gradiente da esquerda para direita (duas cores distintas).

Item 3: Background com uma imagem e texto sobre a imagem.

1. Utilizando o framework Angular 2 ou superior (desejável), crie um algoritmo que irá exibir uma listagem de objetos (filmes) com as seguintes propriedades: nome, ano, diretor, gênero, descrição e pôster (url). Os dados para listagem estão disponíveis no arquivo FILMES.json
2. A partir da página de listagem de filmes desenvolvida, customize a interface aplicando conceitos ergonômicos e de web design a fim de deixa-la funcional e atrativa.