

21 Q1908280 Arquitetura de Software > SOAP (Simple Object Access Protocol)

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: FUNPRESP-EXE Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - FUNPRESP-EXE - Analista de Previdência Complementar - Área de Atuação: Tecnologia

Acerca dos conceitos de orientação a serviços e computação em nuvem, julgue o próximo item.

SOAP (*simple object access protocol*) é um protocolo de comunicação usado para a troca de mensagens XML entre o cliente e o provedor de serviço.

☐ Certo☐ Errado

22 Q1902831 Arquitetura de Software > Padrões de projeto (Design Patterns)

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: TCE-RJ Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - TCE-RJ - Analista de Controle Externo

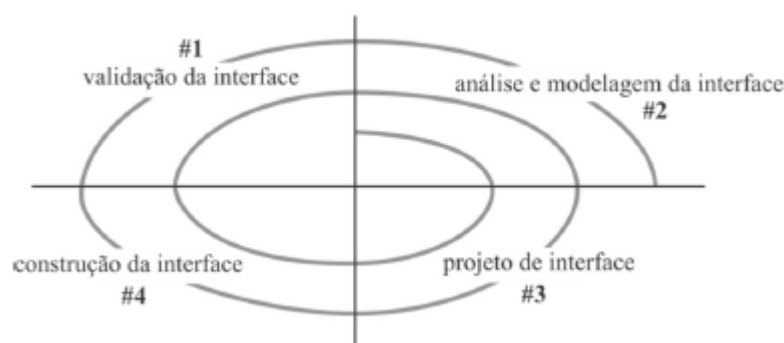
Julgue o próximo item, a respeito de arquitetura de *software*.

Os padrões de projeto abrangem um amplo espectro de abstração e aplicação; especificamente, o *factory method pattern* separa a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes implementações do mesmo objeto.

☐ Certo☐ Errado

23 Q1902823 Arquitetura de Software > Usabilidade , Arquitetura da Informação

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: TCE-RJ Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - TCE-RJ - Analista de Controle Externo



Tendo como referência inicial a figura precedente, que mostra o processo de projeto de interface do usuário, julgue o próximo item, a respeito da engenharia de usabilidade.

A atividade indicada por #1 na figura deve levar em conta as variações de tarefas bem como atender os requisitos gerais dos usuários, concentrando-se, em adendo, no grau de facilidade de uso e aprendizado da interface.

☐ Certo☐ Errado

24 Q1902822 Arquitetura de Software > Arquitetura da Informação

Externo

Tendo como referência inicial a figura precedente, que mostra o processo de projeto de interface do usuário, julgue o próximo item, a respeito da engenharia de usabilidade.
Diferentemente da atividade indicada por #4 na figura, na atividade indicada por #3 pode-se envolver o uso da prototipação como maneira prática de validar o que foi projetado.

☐ Certo

☐ Errado

25 Q1902809 Arquitetura de Software > SOAP (Simple Object Access Protocol)

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: TCE-RJ Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - TCE-RJ - Analista de Controle

Externo

Julgue o item subsequente, a respeito dos padrões XML, XSLT, SOAP, REST e JSON.

SOAP é um protocolo baseado em arquivos HTML que permite a comunicação entre aplicativos através da Internet.

☐ Certo

☐ Errado

26 Q1902808 Arquitetura de Software > WebServices

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: TCE-RJ Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - TCE-RJ - Analista de Controle

Externo

Julgue o item subsequente, a respeito dos padrões XML, XSLT, SOAP, REST e JSON.

O padrão REST é utilizado na implementação de serviços *web*, em que cada método é identificado por uma URL única.

☐ Certo

☐ Errado

27 Q1902799 Arquitetura de Software > Arquitetura de Software

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: TCE-RJ Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - TCE-RJ - Analista de Controle

Externo

Acerca de arquitetura de *software*, julgue o próximo item.

No tipo de estrutura funcional, os conectores representam interfaces de dados entre as entidades funcionais.

☐ Certo

☐ Errado

28 Q1895764 Arquitetura de Software > WebServices , Acessibilidade de Software , Sistemas Operacionais

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Processos de negócio

Com relação a *user experience* (UX), julgue o item a seguir.

A *landing page* de um projeto de MVP é a página oficial do projeto; nela os visitantes podem consultar a apresentação de dados sobre o desenvolvimento do produto na forma de relatórios ou *dashboards*.

☐ Certo

☐ Errado

29 Q1894453 Arquitetura de Software > Padrões de projeto (Design Patterns)

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Engenharia de Software

Julgue o item subsequente, a respeito de padrões de projeto de *software*.

Design patterns é um conjunto de soluções generalistas para problemas recorrentes durante o desenvolvimento de um *software*; trata-se de um *framework* ou código pronto, e não de uma definição de alto nível de como um problema comum pode ser solucionado.

☐ Certo

☐ Errado

30 Q1894452 Arquitetura de Software > Padrões de projeto (Design Patterns)

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Engenharia de Software

Julgue o item subsequente, a respeito de padrões de projeto de *software*.

Enquanto a arquitetura é responsável pela infraestrutura de alto nível do *software*, o *design* é responsável pelo *software* a nível de código, como, por exemplo, o que cada módulo está fazendo, o escopo das classes e os objetivos das funções.

☐ Certo

☐ Errado

31 Q1894451 Arquitetura de Software > Padrões de projeto (Design Patterns)

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Engenharia de Software

Julgue o item subsequente, a respeito de padrões de projeto de *software*.

Os três principais padrões de projeto (*design patterns*) são os criacionais, os estruturais e os comportamentais; os padrões criacionais aumentam a flexibilidade e a reutilização de código porque oferecem diversas alternativas de criação de objetos.

☐ Certo

☐ Errado

32 Q1894450 Arquitetura de Software > WebServices

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Engenharia de Software

Acerca dos conceitos referentes à arquitetura de aplicações, julgue o item a seguir.

Os protocolos SOAP e REST são os padrões mais utilizados na comunicação entre os sistemas por meio do *web service*; esses protocolos, unidos à estrutura básica XML, compõem a estrutura básica dos *web services*.

☐ Certo

☐ Errado

33 Q1894448 Arquitetura de Software > SOAP (Simple Object Access Protocol)

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Engenharia de Software

Acerca dos conceitos referentes à arquitetura de aplicações, julgue o item a seguir.

Uma das vantagens do SOAP é a sua utilização correta dos métodos HTML (PUT, GET, POST, DELETE), enquanto o REST utiliza apenas o método POST para realizar as requisições através de um arquivo XML.

☐ Certo

☐ Errado

34 Q1894447 Arquitetura de Software > WebServices , WSDL

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Engenharia de Software

Acerca dos conceitos referentes à arquitetura de aplicações, julgue o item a seguir.

Web service é um sistema de *software* projetado para suportar interação entre máquinas através de uma rede; esse sistema possui uma interface descrita em formato processável por máquina, especificamente o WSDL (*web services descriptor language*).

☐ Certo

☐ Errado

35 Q1894446 Arquitetura de Software > Arquitetura da Informação

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Engenharia de Software

Quanto a *storytelling* e análise de personas de usuários de *software*, julgue o item a seguir.

No contexto de *storytelling*, é fundamental mitigar as possibilidades de navegação por meio das interfaces e impor à experiência do usuário o sequenciamento estrito das atividades que constituem a sua história.

☐ Certo

☐ Errado

36 Q1894445 Arquitetura de Software > Arquitetura da Informação

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Engenharia de Software

Quanto a *storytelling* e análise de personas de usuários de *software*, julgue o item a seguir.

Entrevistas e questionários são técnicas comumente usadas para obter informações relacionadas às necessidades de grupos de usuários representados por personas, que exemplificam como um usuário típico interage com um produto.

☐ Certo

☐ Errado

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: Petrobras Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - Petrobras - Analista de Sistemas – Engenharia de Software

A respeito de requisitos e experiência do usuário, julgue o item subsecutivo.

Do ponto de vista de *design* e de usabilidade, o produto mínimo viável dispensa padrões de qualidade comercial, sendo suficiente que a funcionalidade parcial proposta tenha um nível básico de confiabilidade.

- ☐ Certo
- ☐ Errado
-

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: DPE-RO Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - DPE-RO - Analista da Defensoria Pública - Programação

Em UX, a pergunta Como apresentar os elementos da interface na tela? é abordada no plano de

- ☐ (A) esqueleto.
- ☐ (B) estratégia.
- ☐ (C) superfície.
- ☐ (D) estrutura.
- ☐ (E) escopo.
-

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: DPE-RO Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - DPE-RO - Analista da Defensoria Pública - Programação

O REST emprega um protocolo universal, o HTTP, para oferecer um serviço *web* simples e aberto. Verbos HTTP são usados para realizar chamadas e indicar para o serviço que ação deve ser realizada. Assinale a opção que indica o verbo usado tipicamente para a atualização de um recurso existente.

- ☐ (A) CREATED
- ☐ (B) GET
- ☐ (C) POST
- ☐ (D) TRACE
- ☐ (E) PUT
-

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: DPE-RO Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - DPE-RO - Analista da Defensoria Pública - Programação

O GRASP (*general responsibility assignment software patterns*) define princípios básicos padrões de projetos orientados a objetos. Considere os seguintes questionamentos, feitos no âmbito de um sistema escolar onde se conhece a média total do resultado de um aluno.

• Para se conhecer a média total do resultado de um aluno, qual princípio vai se direcionar para encontrar a classe de objetos adequada para receber essa responsabilidade? • Nesse caso, qual princípio GRASP procura identificar a classe de objetos que tem a informação necessária para a determinação da média? Assinale a opção que apresenta o princípio GRASP presente nos referidos questionamentos.

- Ⓐ especialista na informação (*information expert*)
 - Ⓑ acoplamento baixo (*low coupling*)
 - Ⓒ coesão alta (*high cohesion*)
 - Ⓓ controlador (*controller*)
 - Ⓔ criador (*creator*)
-

Respostas

21: C 22: E 23: C 24: E 25: E 26: E 27: C 28: E 29: E 30: C 31: C 32: C 33: E
34: C 35: E 36: C 37: E 38: A 39: E 40: A