



Escola Estadual Professor João Anastácio
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA
AVALIAÇÃO DO 3º BIMESTRE DA DISCIPLINA
LABORATÓRIO DE SOFTWARE

ALUNO (a): _____
PROFESSOR(a): _____
DATA: / /
VALOR: 10 pontos TURMA: _____ **Nota:** _____

"Educação não transforma o mundo. Educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo."

1. De acordo com o documento, qual é a principal diferença entre a visão de Design e a visão de Arquitetura de um sistema?
 - a) O Design lida com a visão global do sistema, enquanto a Arquitetura se preocupa com as partes locais.
 - b) O Design e a Arquitetura são conceitos idênticos e intercambiáveis na prática.
 - c) O Design se preocupa com as interações entre componentes específicos (visão local), enquanto a Arquitetura compreende os impactos globais no sistema.
 - d) A Arquitetura está totalmente separada do código de implementação, ao contrário do Design.
2. Segundo Craig Larman, qual é a forma mais fiel de representar o design e a arquitetura de um sistema?
 - a) A documentação técnica detalhada.
 - b) O código-fonte da aplicação.
 - c) Os diagramas de arquitetura e design.
 - d) As especificações de requisitos do cliente.
3. O que era o 'spaghetti code' e qual instrução de programação foi o principal motivo para seu surgimento, segundo o documento?
 - a) Era um código com loops infinitos, causado pela instrução while.
 - b) Era um código sem comentários, causado pela falta de uma instrução específica para isso.
 - c) Era um código com múltiplas classes e herança desorganizada, causado pela falta de um padrão.
 - d) Era um código com fluxo de execução confuso e imprevisível, causado pelo uso indiscriminado da instrução
4. De acordo com o documento, quais são as três construções lógicas fundamentais que formam o coração da programação estruturada?
 - a) Encapsulamento, Herança e Polimorfismo.
 - b) Imutabilidade, Funções Puras e Composição.
 - c) Sequência, Seleção e Repetição.
 - d) Estrutura, Abstração e Generalização.
5. Qual é o princípio central da Programação Funcional, segundo o documento?
 - a) A mutabilidade de dados, permitindo a mudança de valor de variáveis a qualquer momento.
 - b) O uso de classes e objetos para modelar o mundo real.
 - c) A imutabilidade, onde o valor de uma variável não pode ser alterado após sua inicialização.

d) A organização do código em sequência, seleção e repetição.