

ESTUDOS DISCIPLINARES IV 6580-05\_SEI\_CC\_0422\_R\_20222

CONTEÚDO

Revisar envio do teste: QUESTIONÁRIO UNIDADE I

Usuário	
Curso	ESTUDOS DISCIPLINARES IV
Teste	QUESTIONÁRIO UNIDADE I
Iniciado	25/10/22 22:05
Enviado	25/10/22 22:13
Status	Completada
Resultado da tentativa	4 em 5 pontos
Tempo decorrido	8 minutos
Resultados exibidos	Todas as respostas, Respostas enviadas, Respostas corretas, Comentários, Perguntas respondidas incorretamente

Pergunta 1

0,5 em 0,5 pontos



Pode-se afirmar que linguagens de programação são linguagens notacionais artificiais, criadas ou desenvolvidas para serem usadas no processo de:

- Resposta Selecionada:

☒

a.  
Preparação de instruções codificadas no computador para posterior execução.
- Respostas:

☒

a.  
Preparação de instruções codificadas no computador para posterior execução.

☐

b.  
Gerenciamento de valores codificados no cofre do banco para facilitar o acesso.

☐

c.  
Preparação de mecanismo de alfabetização pedagógica para posterior avaliação.

☐

d.  
Arquivamento de conhecimentos restritos apenas a uma classe social que domina essa linguagem.

☐

e.  
Execução de ideias abstratas e sem métricas no computador para posterior obsolescência.

Comentário da resposta: Resposta: A  
 Comentário: Linguagens de programação são linguagens notacionais artificiais, criadas ou desenvolvidas para serem usadas no processo de preparação de instruções codificadas no computador para posterior execução. Geralmente, são compostas por uma série de regras de uso (sintaxe) que determinam o significado (semântica) das expressões escritas no idioma. Cada linguagem de programação deve ser utilizada com seu próprio tradutor, ou seja, a partir do intérprete ou compilador.

## Pergunta 2

0,5 em 0,5 pontos



Todo o *software* que usamos para tornar nossos computadores úteis é criado por indivíduos que trabalham como:

Resposta Selecionada: ☒ c. Programadores e desenvolvedores.

- Respostas:
- ☐ a. Estagiários e engenheiros.
  - ☐ b. Pensadores e conselheiros.
  - ☒ c. Programadores e desenvolvedores.
  - ☐ d. Vendedores e aliados.
  - ☐ e. Representantes e *designers*.

Comentário da resposta: Resposta: C  
 Comentário: A alternativa C apresenta corretamente o fato de que todo *software* que usamos para tornar nossos computadores úteis é criado por indivíduos que trabalham como programadores ou desenvolvedores de *software*. São eles os responsáveis por criar *softwares* para atender às demandas por aplicações em diversas áreas. O programador (a), também chamado de desenvolvedor (a), escreve códigos que se tornam comandos/instruções para um computador. Esses comandos são traduzidos para a linguagem da máquina e geram um fluxo de funcionamento, de acordo com o objetivo desejado, esse conjunto de instruções se torna um *software*.

## Pergunta 3

0,5 em 0,5 pontos



Com base no contexto estudado, os programas são comumente chamados de:

Resposta Selecionada: ☒ a. *Software*.

Respostas:

- ☒ a. *Software*.
- b. *Hardware*.
- c. Excel.
- d. Processador.
- e. Windows.

Comentário da resposta:

Resposta: A

Comentário: Os programas são comumente chamados de *software*. O *software* é essencial para um computador porque ele controla tudo o que o computador faz, por exemplo: todo *software* utilizado para auxiliar o desenvolvimento de uma tarefa comum de escritório (editar textos, ler e-mail, navegar na internet) são considerados *softwares* aplicativos, comumente denominados de programas.

## Pergunta 4

0,5 em 0,5 pontos



Na linguagem Assembly, os mnemônicos add, mul e mov, comumente possuem quais significados, mediante a ordem em que aparecem no enunciado da questão?

Resposta Selecionada:

- ☒ e. Adicionar números; multiplicar números; mover um valor.

Respostas:

- a. Adicionar proteção; multiplicar arquivos; mover um programa.
- b. Multiplicar números; adicionar fontes; mercadorizar um valor.
- c. Acelerar processos; multar funcionários; monetizar ganhos.
- d. Mover aplicativos; multiplicar linguagens; adicionar símbolos.
- ☒ e. Adicionar números; multiplicar números; mover um valor.

Comentário da resposta:

Resposta: E

Comentário: Na linguagem Assembly, o mnemônico add normalmente significa a ação de adicionar números, mul significa multiplicar números e mov significa mover um valor para um local em memória, dessa forma, conforme a sequência apresentada no enunciado (add/mul/mov), a de não coerente é: adicionar números; multiplicar números e mover um valor.

## Pergunta 5

0,5 em 0,5 pontos



Programar é a arte de:

Resposta

☒ d.

Selecionada:

Desenvolver programas de computador com o auxílio de uma linguagem de programação.

Respostas:

a.

Desenvolver imagens para celular com o auxílio de uma linguagem de encenação.

b.

Desenvolver robôs futuristas com o auxílio de uma linguagem de alucinação.

c.

Desenvolver programas de computador com o auxílio de uma linguagem mesopotâmica.

☒ d.

Desenvolver programas de computador com o auxílio de uma linguagem de programação.

e.

Desenvolver informações para empresas com o auxílio de uma linguagem coesa.

Comentário

Resposta: D

da

resposta:

Comentário: Programar é a arte de desenvolver programas de computador com o auxílio de uma linguagem de programação. É uma linguagem específica para a área cuja qualidade é testada pela qualidade do programa ou *software* resultante.

## Pergunta 6

0 em 0,5 pontos



Em nosso contexto de estudo, BASIC é o nome de:

Resposta

☒ c.

Selecionada:

Uma linguagem de programação desenvolvida nos EUA com ns acadêmicos, nos anos de 1963-64.

Respostas:

a.

Uma marca de roupas desenvolvida nos EUA com ns gráficos, na década de 1930.

b.

Uma fonte de programação desenvolvida na Rússia com ns políticos, na época da Guerra Fria.

c.

Uma linguagem de programação desenvolvida nos EUA com ns acadêmicos, nos anos de 1963-64.

☒ d.

Uma linguagem de programação desenvolvida na Argentina com ns culturais, nos anos de 2010-11.

e.

Uma matriz de programação desenvolvida no Brasil com ns econômicos, no século XIX.

## Pergunta 7

0,5 em 0,5 pontos



A partir do campo de Programação de Computadores, é correto afirmar que Linguagens de baixo nível são:

Resposta  
Selecionada:

☒ a. Códigos de máquina diretos ou muito próximos da máquina.

Respostas:

☒ a. Códigos de máquina diretos ou muito próximos da máquina.

b. Emojis de interação direta ou GIFs de redes sociais.

c. Códigos de *hackers* indiretos ou muito distantes da empresa.

d. Símbolos usados pela população simples no dia a dia.

e.

Códigos de bancos populares ou muito próximos das pessoas.

Comentário Resposta: A.

da  
resposta: Comentário: Linguagens de baixo nível são códigos de máquina diretos ou muito próximos da máquina. Fornecem um pouco ou nenhuma abstração da arquitetura de conjunto de instruções de um computador. A palavra “baixo” aqui se refere à quantidade pequena ou inexistente de abstração entre a linguagem e a linguagem de máquina. Tais tipos de linguagens estão muito próximas do *hardware*.

## Pergunta 8

0,5 em 0,5 pontos



Um computador só pode entender e executar as instruções das linguagens que estão na forma de:

Resposta Selecionada: ☒ b. 0's e 1's = sistema numérico binário.

Respostas:

- a. # e \* = sistema simbólico sustentado.
- ☒ b. 0's e 1's = sistema numérico binário.
- c. + e - = sistema numérico regra de três.
- d. 2's e 3's = sistema numérico ternário.
- e. 10's e 60's = sistema temporal cronológico.

Comentário Resposta: B.

da

resposta:

Comentário: Um computador só pode entender e executar as instruções das linguagens que estão na forma de 0's e 1's (sistema numérico binário). Ou seja, o sistema binário ou de base 2 é um sistema de numeração posicional em que todas as quantidades se representam com base em dois números, sendo eles o zero e um, a combinação desses dígitos leva o computador a criar várias informações: letras, palavras, textos, cálculos etc.

## Pergunta 9

0 em 0,5 pontos



Quais são os dois tipos de linguagens de baixo nível?

Resposta Seleccionada: ☒ c. Linguagens de máquina e linguagens Assembly.

Respostas:

- a. Linguagens de lógica e linguagens *interactive*.
- b. Linguagens robóticas e linguagens abstratas.
- c. Linguagens de máquina e linguagens Assembly.
- d. Linguagens de celular e linguagens fracionárias
- ☒ e. Linguagens de números e linguagens estáticas.

## Pergunta 10

0,5 em 0,5 pontos



Quando um interpretador ou compilador encontra um erro de sintaxe, ele automaticamente toma qual das seguintes ações?

Resposta Seleccionada: ☒ a. Interrompe a execução do programa.

Respostas:

- ☒ a. Interrompe a execução do programa.
- b. Mantém a execução do programa.

- c. Copia e multiplica o erro em questão.
- d. Interpreta o erro para ser entendido.
- e. Acelera a execução do programa.

Comentário Resposta: A

da  
resposta: Comentário: Embora as pessoas geralmente violem as regras de sintaxe de sua língua nativa quando falam ou escrevem, normalmente, as outras pessoas entendem o significado. Infelizmente, os compiladores e interpretadores não possuem essa capacidade. Mesmo que um único erro de sintaxe apareça em um programa, ele não poderá ser compilado ou executado, portanto, quando um interpretador ou compilador encontra um erro de sintaxe, ele interrompe a execução do programa.

Terça-feira, 25 de Outubro de 2022 22h14min01s GMT-03:00

← **OK**