

Curso	ESTUDOS DISCIPLINARES V
Teste	QUESTIONÁRIO UNIDADE I
Iniciado	15/03/23 12:55
Enviado	15/03/23 13:02
Status	Completada
Resultado da tentativa	5 em 5 pontos
Tempo decorrido	6 minutos
Resultados exibidos	Todas as respostas, Respostas enviadas, Respostas corretas, Comentários, Perguntas respondidas incorretamente

• Pergunta 1

0,5 em 0,5 pontos



O termo "arquitetura" é usado para incluir a arquitetura do conjunto de instruções, organização ou microarquitetura e arquitetura do sistema. Selecione a alternativa que apresenta a definição para a palavra "arquitetura do sistema".

Resposta
Selecionada:

☒ c.

É a organização do computador a partir da memória cache e no nível do barramento.

Respostas:

a.

É a abstração do programador de computador.

b.

É a estrutura interna e a implementação de um computador no registro e na unidade funcional.

☒ c.

É a organização do computador a partir da memória cache e no nível do barramento.

d.

É a codificação que será incluída em uma linguagem de programação.

e.

É a construção da documentação do problema que será implementado.

Comentário
da resposta:

Resposta: C

Comentário: Um sistema de computador geralmente consiste em um computador e seus periféricos. A arquitetura do sistema é a organização do computador a partir da memória cache e no nível do barramento.

• Pergunta 2

0,5 em 0,5 pontos

O termo "arquitetura de computadores" abrange todos os aspectos de um computador que você deve conhecer para entender como um computador executa um programa.



Selecione a alternativa que apresenta uma área que a arquitetura de computador não é responsável pela sua gestão.

Resposta
Selecionada:

☒ e.
O compilador.

Respostas:

- a.
Os componentes físicos fundamentais que constituem um computador.
- b.
Os componentes do sistema de um computador.
- c.
O tipo de instruções/idioma que o computador pode entender.
- d.
A tecnologia de computador subjacente que manipula essas instruções.

☒ e.
O compilador.

Comentário
da resposta:

Resposta: E
Comentário: Apresenta um elemento pelo qual a arquitetura de computadores não é responsável. Um compilador é um programa de sistema que traduz um programa descrito em uma linguagem de alto nível para um programa equivalente em código de máquina para um processador.

• Pergunta 3

0,5 em 0,5 pontos



Selecione o nome da arquitetura que foi projetada para aplicações científicas e apresentaram o custo mais caro (mais de um milhão de dólares). O processamento dessa estrutura geralmente é feito no modo *batch*, por razões de desempenho.

Resposta Selecionada: ☒ a.

Supercomputadores.

Respostas:

☒ a.
Supercomputadores.

b.
Minicomputadores.

c.
Mainframes.

d.
Microcomputadores.

e.
Mastercomputadores.

Comentário
da resposta:

Resposta: A

Comentário: Os supercomputadores são máquinas com um altíssimo nível de computação. São equipamentos projetados para aplicações científicas, apresentam o custo mais caro (mais de um milhão de dólares). O processamento geralmente é feito no modo *batch*, por razões de desempenho.

• Pergunta 4

0,5 em 0,5 pontos



Selecione o nome da arquitetura que apareceu na era do microprocessador (o primeiro microprocessador, Intel 4004, foi lançado em 1971), em que muitos dos conceitos anteriormente usados em *mainframes* e minicomputadores tornaram-se comuns e foram aplicados em sua concepção.

Resposta Selecionada: ☒ b.

Microcomputadores.

Respostas:

a.
Supercomputadores.

☒ b.
Microcomputadores.

c.
Minicomputadores.

d.
Mastercomputadores.

e.
Potentecomputadores.

Comentário
da resposta:

Resposta: B

Comentário: Os microcomputadores apareceram na era do microprocessador. O termo micro refere-se apenas a dimensões físicas, não ao desempenho computacional. Um microcomputador típico (um PC ou uma estação de trabalho) cabe bem em uma mesa. Os microcomputadores são diretamente o produto dos avanços tecnológicos: CPUs mais rápidas, semicondutores, memórias etc. Ao longo do tempo, muitos dos conceitos anteriormente usados em *mainframes* e minicomputadores tornaram-se comuns e foram aplicados nos microcomputadores.

• Pergunta 5

0,5 em 0,5 pontos



O SDLC é uma estrutura ou processo conceitual que considera a estrutura dos estágios envolvidos no desenvolvimento de uma aplicação desde o estudo inicial de viabilidade até a implantação no campo e manutenção.

Selecione a alternativa que apresenta onde um SDLC geralmente é usado

Resposta Selecionada:	<input checked="" type="radio"/> a. É usado para descrever as etapas que são seguidas dentro da estrutura do ciclo de vida do <i>software</i> .
Respostas:	<input checked="" type="radio"/> a. É usado para descrever as etapas que são seguidas dentro da estrutura do ciclo de vida do <i>software</i> . b. É usado para descrever as etapas que são seguidas dentro do compilador. c. É usado para descrever as etapas que são seguidas dentro da linguagem de programação. d. É usado para descrever as etapas que são seguidas dentro do algoritmo. e. É usado para descrever as etapas que são seguidas dentro de diversas limitações estruturais.
Comentário da resposta:	Resposta: A Comentário: As etapas envolvidas no SDLC fornecem uma compreensão do código-fonte e do código do objeto, portanto o SDLC é usado para descrever as etapas que são seguidas dentro da estrutura do ciclo de vida do <i>software</i> .

• Pergunta 6

0,5 em 0,5 pontos



A diferença entre o Código-fonte e o Código do Objeto é que o Código-fonte é uma coleção de instruções de computador escritas usando um manual legível por humanos a partir de uma linguagem de programação. Selecione a alternativa que contém a definição para o Código do Objeto (*Object Code*):

Resposta Selecionada:	<input checked="" type="radio"/> d. Representa uma sequência de instruções em uma linguagem de máquina e é a saída após o compilador converter o código-fonte.
Respostas:	a. Representa uma única sequência de instruções em uma linguagem de alto nível. b.

Representa uma sequência de instruções em uma linguagem de máquina e é a entrada após o compilador converter o código-fonte.

c.

Representa uma única sequência de instruções em uma linguagem de alto nível e é a saída após o compilador converter o código-fonte.

☒ d.

Representa uma sequência de instruções em uma linguagem de máquina e é a saída após o compilador converter o código-fonte.

e.

Representa uma sequência de instruções em uma linguagem de alto nível e é a entrada após o compilador converter o código-fonte.

Comentário da resposta:

Resposta: D

Comentário: O compilador converte o código-fonte em uma linguagem binária ou linguagem de máquina. Esse código convertido é conhecido como código do objeto, que é compreensível pelo computador. (As instruções dadas pelo ser humano são compreensíveis pelo computador a partir dessa conversão).

• Pergunta 7

0,5 em 0,5 pontos



O ambiente de programação e o ambiente de desenvolvimento de *software* são frequentemente usados como sinônimos. Selecione a alternativa que contém a definição correta para o termo “ambiente de programação”.

Resposta Selecionada:

☒ c.

Um ambiente que suporta apenas a fase de codificação do ciclo de desenvolvimento de *software*.

Respostas:

a.

Um ambiente que suporta apenas a fase de compilação.

b.

Um ambiente que não oferece o suporte para a fase de codificação do ciclo de desenvolvimento de *software*.

☒ c.

Um ambiente que suporta apenas a fase de codificação do ciclo de desenvolvimento de *software*.

d.

Um ambiente que suporta toda a fase de desenvolvimento do *software*.

e.

Um ambiente que suporta apenas a fase de construção do algoritmo.

Comentário da resposta:

Resposta: C

Comentário: O termo ambiente de programação pode ser definido como um ambiente que suporta apenas a fase de codificação do ciclo de desenvolvimento de *software*, ou seja, apenas as tarefas pequenas de programação, como edição e compilação.

• Pergunta 8

0,5 em 0,5 pontos



Selecione o nome da categoria que é criada em torno de um idioma, fornecendo um conjunto de ferramentas adequadas para esse idioma.

Resposta Selecionada: ☒ b.

Ambientes centrados na linguagem.

Respostas:

a.

Ambientes baseados em processos.

☒ b.

Ambientes centrados na linguagem.

c.

Ambientes orientados à estrutura.

d.

Ambientes do kit de ferramentas.

e.

Ambientes baseados em métodos.

Comentário da resposta:

Resposta: B.

Comentário: A resposta correta é a alternativa B. Os ambientes centrados na linguagem são criados em torno de um idioma, fornecendo um conjunto de ferramentas adequadas para esse idioma. Esses ambientes são altamente interativos e oferecem recursos limitados e um suporte para programação em geral.

• Pergunta 9

0,5 em 0,5 pontos



Selecione o nome da categoria que incorpora suporte para uma ampla gama de atividades no processo de desenvolvimento de *software*, incluindo tarefas como gerenciamento de equipe e projeto.

Resposta Seleccionada: ☒ e.

Ambientes baseados em métodos.

Respostas:

a.

Ambientes baseados em processos.

b.

Ambientes centrados na linguagem.

c.

Ambientes orientados à estrutura.

d.

Ambientes do kit de ferramentas.

☒ e.

Ambientes baseados em métodos.

Comentário da resposta:

Resposta: E.

Comentário: Os ambientes baseados em métodos incorporam suporte para uma ampla gama de atividades no processo de desenvolvimento de *software*, incluindo tarefas como gerenciamento de equipe e projeto. Esses ambientes também incorporam ferramentas para o desenvolvimento de métodos específicos e *design*.

• Pergunta 10

0,5 em 0,5 pontos



Os algoritmos são usados para a execução de cálculo, processamento de dados e muitos outros campos. Na computação, os algoritmos são essenciais por qual motivo? Selecione a alternativa que apresente essa justificativa:

Resposta Seleccionada:

☒ b.

Servem como o procedimento sistemático exigido pelos computadores.

Respostas:

a.

Servem como o procedimento optativo dos computadores.

☒ b.

Servem como o procedimento sistemático exigido pelos computadores.

c.

Servem como recursos operacionais das linguagens de programação.

d.

Servem como o procedimento para a conversão na linguagem de máquina.

e.

Servem como uma demanda que pode ser facilmente descartada.

Comentário
da resposta:

Resposta: B.

Comentário: A palavra algoritmos vem do latim, dos termos *algorismos* ou *algorithmos*, que estão associados à ideia de algarismos por influência do idioma grego a partir do termo *arithmós*, que remete a números. A palavra algoritmo é aplicada e empregada, segundo o dicionário Houaiss, em matemática e computação.