

UNIP EAD

CONTEÚDOS ACADÊMICOS BIBLIOTECAS

MURAL DO ALUNO

TUTORIAIS

ESTUDOS DISCIPLINARES IV 6580-05_SEI_CC_0422_R_20222 CONTEÚDO

Revisar envio do teste: QUESTIONÁRIO UNIDADE II

Usuário

Curso

ESTUDOS DISCIPLINARES IV

Teste

QUESTIONÁRIO UNIDADE II

Iniciado

25/10/22 23:00

Enviado

25/10/22 23:10

Status

Completada

Resultado da
tentativa

5 em 5 pontos

Tempo decorrido

10 minutos

Resultados
exibidos

Todas as respostas, Respostas enviadas, Respostas corretas, Comentários, Perguntas respondidas incorretamente

Pergunta 1

0,5 em 0,5 pontos



Qual das linguagens a seguir possui uma forte presença em Física Computacional e Química, em áreas como modelagem climática, dinâmica de fluidos e dinâmica molecular?

Resposta Selecionada: ☒ c. Fortran.

Respostas:

- ☐ a. Pascal.
- ☐ b. Cobol.
- ☒ c. Fortran.
- ☐ d. Matlab.
- ☐ e. Basic.

Comentário da
resposta:

Resposta: C

Comentário: O Fortran possui uma forte presença em Física Computacional e Química, em áreas como modelagem climática, dinâmica de fluidos e dinâmica molecular. A família de linguagens de programação, conhecida globalmente como Fortran, foi desenvolvida a partir da década de 1950 e continua a ser usada hoje em dia. O nome é um acrônimo da expressão IBM – Mathematical FORMula TRANslation System”.

Pergunta 2

0,5 em 0,5 pontos



Qual das linguagens a seguir é uma nova linguagem de programação HPC que busca melhorar a produtividade do programador para ns cientí cos e para aplicações de engenharia?

Resposta Seleccionada: ☒ a. Fortress.

Respostas: ☒ a. Fortress.

b. Fidl.

c. C + +.

d. Fortran.

e. Ruby.

Comentário Resposta: A

da
resposta:

Comentário: A Fortress é nova linguagem de programação HPC (*high performance computing*) que foi proposta com a ideia de alta programabilidade, buscando melhorar a produtividade do programador para ns cientí cos e para aplicações de engenharia.

Pergunta 3

0,5 em 0,5 pontos



Qual das opções a seguir pode ser considerada como o conjunto das linguagens de programação em que todas as instruções da máquina podem ser escritas?

Resposta Seleccionada: ☒ c. Linguagens de Programação do Sistema.

Respostas: a. Linguagens de Programação Cientí ca.

b. Linguagens de Programação Artística.

☒ c. Linguagens de Programação do Sistema.

d. Linguagens de Programação Espacial.

e. Linguagens de Programação Visual.

Comentário Resposta: C

da
resposta:

Comentário: Linguagens de Programação do Sistema são as linguagens de programação em que todas as instruções da máquina podem ser escritas; o controle completo sobre a alocação e gerenciamento de armazenamento é feito; o sistema operacional pode ser escrito; e o processamento paralelo (sincronização) pode ser alcançado.

Pergunta 4

0,5 em 0,5 pontos



No contexto da tabela de símbolos (*symbol table*), quem é responsável por lidar com todos os endereços não resolvidos na tabela de símbolos, que busca encontra fontes para resolver os endereços?

Resposta Seleccionada: ☒ b. Linker

Respostas:

- ☐ a. Google.
- ☒ b. Linker
- ☐ c. Memória.
- ☐ d. Algoritmos.
- ☐ e. Painel de controle.

Comentário da resposta: Resposta: B

Comentário: É o Linker que resolve todos os endereços não resolvidos na tabela de símbolos, obtendo ajuda de vários outros códigos de objeto onde as funções específicas seriam definidas. O Linker é usado para encontrar fontes para resolver os endereços. Inicialmente, irá olhar para os mesmos diretórios a partir do programa; caso não seja encontrado, irá para o diretório especificado pelo compilador.

Pergunta 5

0,5 em 0,5 pontos



No que tange às informações de realocação (*relocation information*), sabemos que existem dois tipos de endereços, sendo eles:

Resposta Seleccionada: ☒ d. Endereço relocável e endereço absoluto.

Respostas:

- ☐ a. Endereço matriz e endereço dinâmico.
- ☐ b. Endereço líquido e endereço sólido.
- ☐ c. Endereço central e endereço aéreo.
- ☒ d. Endereço relocável e endereço absoluto.
- ☐ e. Endereço de rede e endereço físico.

Comentário da resposta: Resposta: D

Comentário: Existem dois tipos de endereços: endereço relocável e endereço absoluto. O endereço relocável é relativo a 0, pois o local real onde

o programa deve ser carregado não é conhecido no tempo de compilação. O endereço absoluto representa quando o programa é nalmente carregado na memória principal, visto que o local exato onde o programa é carregado seria conhecido.

Pergunta 6

0,5 em 0,5 pontos



No processo de tradução, o compilador pode vir a detectar erros gramaticais. Chamamos esses erros de:

Resposta Selecionada: ☒ e. Erros de sintaxe no código-fonte.

- Respostas:
- a. Erros de valor no alfabeto.
 - b. Erros de gra a no aplicativo escrito.
 - c. Erros de verbos no código de saída.
 - d. Erros de escolhas no per l grá co.
 - ☒ e. Erros de sintaxe no código-fonte.

Comentário Resposta: E

da
resposta: Comentário: O compilador também detecta erros gramaticais, chamados de erros de sintaxe no código-fonte. Assim como o inglês, todas as linguagens de computador têm seu próprio conjunto de regras gramaticais que devem ser obedecidas. Se tivermos algo que viole as regras gramaticais da linguagem, o compilador nos dará uma mensagem de erro.

Pergunta 7

0,5 em 0,5 pontos



Qual das ferramentas a seguir corresponde a um pacote de *software* que traduz em alto nível?

Resposta Selecionada: ☒ c. Compilador.

- Respostas:
- a. Informador.
 - b. Xerox.
 - ☒ c. Compilador.
 - d. Difusor.
 - e. Mímica.

Comentário da resposta: Resposta: C
 Comentário: 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. Em geral, um compilador não produz diretamente o código de máquina, mas sim um programa em linguagem simbólica (*assembly*), semanticamente equivalente ao programa em linguagem de alto nível. O programa em linguagem simbólica é então traduzido para o programa em linguagem de máquina através de montadores.

Pergunta 8

0,5 em 0,5 pontos



Pensando no contexto da linguagem em C ++, qual principal característica no seguinte trecho de código indicaria um erro de sintaxe facilmente detectável?

```
cout << "Testando" << endl
```

Resposta Seleccionada: ☒ b. Não há ponto-e-vírgula no nal.

Respostas:

- ☐ a. O código está em negrito.
- ☒ b. Não há ponto-e-vírgula no nal.
- ☐ c. O código não começa com letra maiúscula.
- ☐ d. O código não possui exclamação.
- ☐ e. O código não tem ponto nal.

Comentário da resposta: Resposta: B
 Comentário: Em C ++ as instruções terminam com um ponto-e-vírgula, dessa forma, como não há ponto-e-vírgula no nal, o compilador indicaria um erro, que deveria ser corrigido da seguinte forma: `cout << "Hi there" << endl;`

Pergunta 9

0,5 em 0,5 pontos



A maioria dos programas não é totalmente completa por si própria. Eles precisam de outros módulos previamente escritos que realizem certas operações, como entrada e saída de dados, sendo assim, os programas precisam desses anexos para funcionar. Pode-se afirmar que a função ligada a esse processo é a de:

Resposta Seleccionada: ☒ e. Vinculação.

Respostas:

- ☐ a. Desintegração.

- b. Manipulação.
- c. Intervenção.
- d. Hackeamento.
- ☒ e. Vinculação.

Comentário da resposta: Resposta: E
 Comentário: A função do processo descrito no enunciado é a de vinculação. O vinculador irá anexar o código apropriado ao programa a partir de uma “biblioteca de *software*” de programas. Isso produz o que é chamado de código executável, gerado em um arquivo que geralmente termina com a extensão *.exe.

Pergunta 10

0,5 em 0,5 pontos



Um programa está pronto para ser executado assim que tivermos o código executável, a partir desse ponto, sempre esperamos que ele funcione corretamente; no entanto, nem sempre acontece. Durante essa fase, podemos encontrar um segundo tipo de erro, chamado de:

Resposta Selecionada: ☒ e. Erro de tempo de execução.

- Respostas:
- a. Erro de arquivamento em docs.
 - b. Erro de investimento monetário.
 - c. Erro de negociação da marca.
 - d. Erro de adaptabilidade.
 - ☒ e. Erro de tempo de execução.

Comentário da resposta: Resposta: E
 Comentário: Durante o “tempo de execução”, podemos encontrar um segundo tipo de erro, chamado de erro de tempo de execução. Este erro ocorre quando pedimos ao computador para fazer algo e ele infelizmente não pode fazer. Assim como não podemos quebrar as leis da natureza, o computador não pode violar as leis da matemática e outras restrições obrigatórias.