

ESTUDOS DISCIPLINARES V 6581-05_SEI_CC_0722_R_20231 CONTEÚDO

Revisar envio do teste: AVALIAÇÃO I

Usuário

Curso ESTUDOS DISCIPLINARES V

Teste AVALIAÇÃO I

Iniciado 04/04/23 20:11

Enviado 04/04/23 20:25

Status Completada

Resultado da tentativa 10 em 10 pontos

Tempo decorrido 13 minutos

Resultados exibidos Respostas enviadas, Perguntas respondidas incorretamente

Pergunta 1

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“[...] os uxogramas convencionais preocupam-se com detalhes de nível físico da implementação do algoritmo. Por exemplo, guras geométricas diferentes são adotadas para representar operações de saída de dados realizadas em dispositivos distintos, como uma ta magnética ou um monitor de vídeo.”

Fonte: OLIVEIRA, Luiz A onso H. Guedes. *Algoritmo e Lógica de Programação*. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Maio, 2004. Disponível em: https://www.dca.ufrn.br/~aonso/DCA800/pdf/algoritmos_parte1.pdf.

De que forma os símbolos devem ser conectados uns aos outros?

Resposta Selecionada: e. Por linhas de setas.

Pergunta 2

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“Existe um conceito de níveis na arquitetura de computadores. A ideia básica é que existem muitos níveis nos quais o computador pode ser considerado, do nível mais alto, onde o usuário executa programas, ao nível mais baixo, que consiste de transistores eos.”

Fonte: MURDOCCA, Miles; HEURING, Vincent. *Introdução à Arquitetura de Computadores*. UFRJ, 2009. Disponível em: <https://www.gta.ufrj.br/ensino/EEL580/apresentacoes/Parte1.pdf>.

A partir dessa definição, selecione a alternativa que apresenta quais aspectos de um computador o termo “arquitetura de computadores” abrange:

Resposta e.
 Selecionada: Abrange todos os aspectos de um computador que você deve conhecer para entender como um computador executa um programa.

Pergunta 3

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“Operadores são elementos funcionais que atuam sobre operandos e produzem um determinado resultado. Por exemplo, a expressão $3 + 2$ relaciona dois operandos (os números 3 e 2) por meio do operador (+) que representa a operação de adição.”

Fonte: OLIVEIRA, Luiz Antonio H. Guedes. *Algoritmo e Lógica de Programação*. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Maio, 2004. Disponível em: https://www.dca.ufrn.br/~antonio/DCA800/pdf/algoritmos_parte1.pdf.

A partir da definição de Oliveira (2004), selecione a alternativa que contém a forma como podemos classificar os operadores:

Resposta c.
 Selecionada: Operadores aritméticos, operadores relacionais, operadores lógicos e operadores de incremento e decréscimo.

Pergunta 4

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“Dentro do vasto leque de categorias de ferramentas que prestam apoio às atividades da Engenharia de Software, uma específica vem ganhando cada vez mais destaque e, sobre ela, tem-se aplicado muito investimento nos últimos tempos: as Ferramentas de Geração de Código, ou simplesmente Geradores de Código. Dessa forma, Gerador de Código é aquela ferramenta que possui a capacidade de gerar código a partir de um determinado modelo de software.”

Fonte: BRANCO; Guido Aparecido Junior; TAMAUE, Rodrigo Yoshio. *Uma breve introdução ao estudo e implementação de compiladores*. 2008. Disponível em:

http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/RHXqJjJHvJQhhCK_2013-5-28-11-13-48.pdf.

No que o compilador converte o código fonte? Selecione a alternativa correspondente:

Resposta Selecionada: e. Em uma linguagem binária ou linguagem de máquina.

Pergunta 5

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“Ainda podemos notar que a popularização da engenharia de software e a redução do custo dos equipamentos tem permitido o desenvolvimento de ferramentas de software e hardware acessíveis e voltadas ao ensino, sempre tendo em vista que a presença digital transcende o simples papel de usuário, mas envolve também o papel de criador, projetista e adaptador.”

Fonte: REIS, Emmanuel; SANTOS, Phelipe; DUTRA, Bruna; COUTO, Leandro; OLIVEIRA, Daniele; CARNEIRO, Murillo. (2018). *Jovens Programadores: ensino de programação e robótica para alunos do ensino básico de Monte Carmelo-MG*. 649. 10.5753/cbie.wcbie.2018.649.

Projetar um computador é uma tarefa desafiadora, pois envolve o *software* e o *hardware* em quais níveis? Selecione a alternativa correta:

Resposta Selecionada: e. Organização funcional, projeto lógico e implementação.

Pergunta 6

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“Uma informação do tipo lógico só possui dois valores possíveis: .V. ou .F. Assim, a princípio, um único bit seria suficiente para armazenar uma informação deste tipo. Contudo, deve-se lembrar que a menor porção de memória que se pode acessar é o byte. Portanto, uma informação do tipo lógico é armazenada em um byte de memória.”

Fonte: OLIVEIRA, Luiz Antonio H. Guedes. Algoritmo e Lógica de Programação. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Maio, 2004. Disponível em: https://www.dca.ufrn.br/~antonio/DCA800/pdf/algoritmos_parte1.pdf.

A partir da definição de Oliveira (2004), selecione a alternativa que apresenta a forma como denominamos um nome simbólico atribuído a um item de dados pelo programador:

Resposta Selecionada: c. Variável.

Pergunta 7

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“O nome compilador faz referência ao processo de composição de um programa pela reunião de várias rotinas de bibliotecas, a tradução de linguagem abstrata para linguagem de baixo nível que é executada pelo compilador.”

Fonte: BRANCO; Guido Aparecido Junior; TAMAE, Rodrigo Yoshio. *Uma breve introdução ao estudo e implementação de compiladores*. 2008. Disponível em:

http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/RHXqljJHvJQhhCK_2013-5-28-11-13-48.pdf.

Selecione a alternativa que contém o nome que damos a uma sequência de instruções em uma linguagem de máquina:

Resposta Selecionada: d. Código objeto.

Pergunta 8

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“A concepção de uma linguagem pode ocorrer por meio das mais diversas justificativas, a exemplo da linguagem Java, que surgiu a partir da necessidade de se criar uma linguagem para atender a demanda de dispositivos embarcados, nos anos 90.”

Fonte: BRANCO; Guido Aparecido Junior; TAMAE, Rodrigo Yoshio. *Uma breve introdução ao estudo e implementação de compiladores*. 2008. Disponível em:

http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/RHXqljJHvJQhhCK_2013-5-28-11-13-48.pdf.

As linguagens de programação são linguagens de notação artificial criadas ou desenvolvidas para serem usadas para executar instruções codificadas no computador; são geralmente compostas por uma série de regras de uso. De que forma denominamos esses elementos? Selecione a alternativa correspondente:

Resposta Selecionada: a. Sintaxe.

Pergunta 9

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“Desenvolver softwares de qualidade assegurada, com elevada produtividade, dentro do prazo estabelecido e sem necessitar de mais recursos do que os alocados têm sido o grande desafio da Engenharia de Software. Cada vez mais engenheiros de software têm sido cobrados para realmente fazerem engenharia do produto de software: planejar, acompanhar, executar e controlar. Cresce, então, a necessidade de ferramentas para apoiar estas tarefas.”

Fonte: MIAN, P. G.; NATALI, A. C. C.; FALBO, R. A. *Ambientes de Desenvolvimento de Software e o Projeto ADS*. Disponível em:

https://nemo.inf.ufes.br/wp-content/papercite-data/pdf/ambientes_de_desenvolvimento_de_software_e_o_projeto_ads_2001.pdf.

A partir do que a evolução dos ambientes também exige a distinção dos recursos básicos do sistema operacional: serviços fundamentais como memória, dados e o gerenciamento de vários programas?

Resposta
Selecionada: a.
A partir da funcionalidade aprimorada que caracteriza os ambientes de última geração.

Pergunta 10

1 em 1 pontos



Leia o excerto a seguir:

“A introdução à programação de computadores é uma disciplina presente em qualquer curso de graduação ou técnico em áreas ligadas às ciências exatas. Esta disciplina preocupa-se em fornecer aos alunos as bases necessárias para o desenvolvimento da lógica de programação e, em seu estudo, representar o raciocínio envolvido através de códigos corretos.”

Fonte: KAMIYA, Reginaldo Rideaki; BRANDÃO, Leônidas de Oliveira. *iVProg* – um sistema para introdução à Programação através de um modelo Visual na Internet. Instituto de Matemática e Estatística– Universidade de São Paulo (USP). Disponível em:

<https://www.ime.usp.br/~leo/artigos/artigo-sbie-2009-10-14c-iVProg.pdf>.

A partir dessa definição, como são chamados os elementos que fornecem uma coleção de ferramentas que incluem o suporte independente da linguagem para tarefas de programação de forma ampla, como o gerenciamento de configuração e controle de versão?

Resposta Selecionada: c. Ambientes do kit de ferramentas.