Perguntas objetivas – aula 3

Aluno: Cláudio José Mendes Júnior

Tudo que estiver em vermelho é a resposta correta

1. Dentre as alternativas abaixo, assinale a que **não** corresponde a um recurso de linguagem de programação encontrado no Python.
   1. Modo interativo;
   2. Fácil de aprender;
   3. Fácil leitura e compreensão;
   4. Uniplataforma de programação;
2. Qual dos itens abaixo melhor caracteriza uma IDE dentro do contexto da programação?
   1. É um ambiente de desenvolvimento integrado que reúne características e ferramentas de apoio ao desenvolvimento de software;
   2. É um Instituto Educacional de Desenvolvimento voltado para formação de profissionais atuantes na área da programação;
   3. É um Instrumento de desenvolvimento escolar com o intuito de ser utilizado durante o ensino médio para ensinar jovens a programar o básico;
   4. Do inglês, Education Development Instinct, é um programa internacional com o objetivo de encontrar crianças com aptidões a programação;
3. Variáveis são um dos recursos mais básicos das linguagens de programação. Qual dos itens abaixo **não** apresenta uma função de uma variável?
   1. Servem para armazenar valores em memória;
   2. Permitem gravas e ler dados com facilidade a partir de um nome definido por nó;
   3. Qualquer palavra pode ser utilizada para nomear variáveis, independente da linguagem que está utilizando;
   4. Podem ser nomeadas tanto com nomes longos ou curtos e podem conter letras e números;
4. Respectivamente, quais ferramentas de desenvolvimento são utilizadas para escrever comandos de entrada e saída na linguagem, respectivamente?
   1. Print e input;
   2. Gateway e output;
   3. Input e print;
   4. Input e exit;
5. O que é um Debug?
   1. Processo voltado para identificar e remover qualquer tipo de erro existente no código-fonte de um programa;
   2. Limpeza dos componentes do computador, afim de deixa-lo mais rápido;
   3. Remoção de softwares mal intencionados instalados durante o processo de programação;
   4. Processo que ocorre quando o programador está com alguma dúvida sobre um determinado código e pergunta a outro programador qual a melhor saída;