

CURSO: Técnico em Informática

DISCIPLINA: Programação de Computadores

PROFESSOR: Cleverson da Silva Sobrinho

TURMA: TIN 02/22

Q.01 = B

Q.02 = A

Q.03 = C

Q.04 = B

Q.05 = A

Q.06 = C

Q.07 = D

Q.08 = C

Q.09 = C

Q.10 = C

- Q. 01** Identificadores são os nomes que são associados às estruturas de um programa em Java, seja o nome de uma classe, variável ou método. Java é case-sensitive, ou seja:
- A. ☐ Não diferencia caracteres maiúsculos de minúsculos;
 - B. ☒ Diferencia caracteres maiúsculos de minúsculos;
 - C. ☐ Só é possível criar identificadores com letras maiúsculas;
 - D. ☐ Só é possível criar identificadores com letras minúsculas;
 - E. ☐ Nenhuma das alternativas;
- Q. 02** Existem regras de boas práticas a serem seguidas nas definições de letras maiúsculas e minúsculas dos identificadores de acordo com o Java Code Conventions da Oracle. Por exemplo, quando se cria uma Classe é uma boa prática seguir a seguinte regra:
- A. ☒ Iniciam com letras maiúsculas e o restante das letras minúsculas; se o identificador de classe for composto de mais de uma palavra, elas virão aglutinadas, cada uma delas também se inicia com maiúsculas.
 - B. ☐ Iniciam com letras minúsculas e o restante das letras maiúsculas; se o identificador de classe for composto de mais de uma palavra, elas virão aglutinadas, cada uma delas também se inicia com maiúsculas.
 - C. ☐ Iniciam com letras minúsculas e o restante das letras maiúsculas; se o identificador de classe for composto de mais de uma palavra, elas virão aglutinadas, cada uma delas também se inicia com minúsculas.
 - D. ☐ Nenhuma das alternativas;
- Q. 03** Existem regras de boas práticas a serem seguidas nas definições de letras maiúsculas e minúsculas dos identificadores de acordo com o Java Code Conventions da Oracle. Por exemplo, quando se cria Métodos e Variáveis (ou atributos) é uma boa prática seguir a seguinte regra:
- A. ☐ Primeira palavra se inicia com letra maiúscula e se o identificador for composto de mais de uma palavra, elas virão aglutinadas, cada uma delas se inicia com minúsculas;
 - B. ☐ Segunda palavra se inicia com letra minúscula e se o identificador for composto de mais de uma palavra, elas virão aglutinadas, cada uma delas se inicia com minúsculas;
 - C. ☒ Primeira palavra se inicia com letra minúscula e se o identificador for composto de mais de uma palavra, elas virão aglutinadas, cada uma delas se inicia com maiúsculas;
 - D. ☐ Nenhuma das alternativas.
- Q. 04** Por uma questão de organização de código, é aconselhável a correta identificação. A seguir, assinale a alternativa que melhor define identificação de código.
- A. ☐ Técnica que avalia um ou mais operandos lógicos que geram um único valor lógico (true ou false) como resultado final da expressão avaliada;
 - B. ☒ Técnica baseada em “recuos” que permite distinguir os arranjos do programa para deixar o código visualmente organizado em seus respectivos blocos de programa;
 - C. ☐ A declaração que dentro de um bloco de comando determina que as instruções daquele bloco só serão executadas se a expressão lógica associada for verdadeira;
 - D. ☐ Nenhuma das alternativas.
- Q. 05** Programação Orientada a Objetos pode ser definida por quatro pilares principais, sendo eles:
- A. ☒ Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo.
 - B. ☐ Associação, Dependência, Composição e Agregação
 - C. ☐ Abstração, Encapsulamento, Composição e Agregação
 - D. ☐ Herança, Polimorfismo, Dependência e Composição
 - E. ☐ Nenhuma das alternativas.

Q. 06	<p>Analizando o código a seguir, o que será impresso?</p> <pre> package avaliacao; public class Questao06 { public static void main(String[] args) { int i = 0, cont = 0; i = 15; if(i <= 10) { cont = 1; while(cont <= 10) { System.out.println(cont + "."); cont++; } }else { cont = 10; while(cont >= 1) { System.out.println(cont + "."); cont--; } } } } </pre>	<p>A. <input type="checkbox"/> 1°. Até 10°. B. <input type="checkbox"/> 10°. C. <input checked="" type="checkbox"/> 10°. Até 1°. D. <input type="checkbox"/> 10° -- E. <input type="checkbox"/> Nenhuma das alternativas.</p>
Q. 07	<p>Analizando o código a seguir, é correto afirmar:</p> <pre> package avaliacao; public class Questao07 { String nome; String cpf; } </pre>	<p>A. <input type="checkbox"/> Trata-se de um Método com 2 atributos; B. <input type="checkbox"/> Trata-se de um Método sem retorno; C. <input type="checkbox"/> Trata-se de um Método com retorno; D. <input checked="" type="checkbox"/> Trata-se de uma classe com 2 atributos; E. <input type="checkbox"/> Nenhuma das alternativas.</p>
Q. 08	<p>Analizando o código a seguir, é correto afirmar que na linha 7 a 10:</p> <pre> 1 package avaliacao; 2 3 public class Questao08 { 4 String nomeAluno; 5 int diaNasc, mesNasc, anoNasc; 6 7 int calcIdade(int anoAtual, int anoNasc) { 8 int idade = anoAtual - anoNasc; 9 return idade; 10 } 11 } </pre>	<p>A. <input type="checkbox"/> Trata-se de um Método com 2 atributos; B. <input type="checkbox"/> Trata-se de um Método sem retorno; C. <input checked="" type="checkbox"/> Trata-se de um Método com retorno; D. <input type="checkbox"/> Trata-se de uma classe com 2 atributos; E. <input type="checkbox"/> Nenhuma das alternativas.</p>
Q. 09	<p>Analizando o código a seguir, é correto afirmar que na linha 5 a 8:</p> <pre> 1 package avaliacao; 2 public class Questao09 { 3 String nomeProduto; 4 double precoCusto; 5 double calcPVenda(double pCusto) { 6 double pVenda = pCusto + (pCusto * 0.5); 7 return pVenda; 8 } 9 } </pre>	<p>A. <input type="checkbox"/> Trata-se de um Método com 2 atributos; B. <input type="checkbox"/> Trata-se de um Método que recebe 2 parâmetros; C. <input checked="" type="checkbox"/> Trata-se de um Método que recebe 1 parâmetro; D. <input type="checkbox"/> Trata-se de uma classe com 2 atributos; E. <input type="checkbox"/> Nenhuma das alternativas.</p>
Q. 10	<p>Analizando o código a seguir, o que ocorre se o programa ler 100 na linha 9 da classe TestarProduto?</p> <pre> 1 package avaliacao; 2 import java.util.Scanner; 3 public class TestarProduto { 4 public static void main(String[] args) { 5 double custo=0, venda=0; 6 Scanner lerValor = new Scanner(System.in); 7 Produto novoProduto = new Produto(); 8 System.out.println("Custo: "); 9 custo = lerValor.nextDouble(); 10 venda = 2 * (novoProduto.calcPVenda(custo)); 11 System.out.println(venda); 12 } 13 } </pre> <pre> 1 package avaliacao; 2 public class Produto { 3 String nomeProduto; 4 double precoCusto; 5 double calcPVenda(double pCusto) { 6 double pVenda = pCusto + (pCusto * 0.1); 7 return pVenda; 8 } 9 } </pre>	<p>A. <input type="checkbox"/> Imprime 110.0; B. <input type="checkbox"/> Imprime 10.0; C. <input checked="" type="checkbox"/> Imprime 220.0; D. <input type="checkbox"/> Não imprime nada; E. <input type="checkbox"/> Nenhuma das alternativas.</p>