



Teste de Conhecimento

avalie sua aprendizagem

PROGRAMAÇÃO DE SOFTWARE BÁSICO
CCT0829_A1_202101110137_V1

Lupa Calc.

Aluno: DOUGLAS MATOS DA SILVA
Disc.: PROG.SOFTW.BÁSICOMatr.: 202101110137
2022.1 EAD (G) / EX

Prezado (s) Aluno(a),

Você fará agora seu **TESTE DE CONHECIMENTO!** Lembre-se que este exercício é opcional, mas não valerá ponto para sua avaliação. O mesmo será composto de questões de múltipla escolha.

Após responder cada questão, você terá acesso ao gabarito comentado e/ou à explicação da mesma. Aproveite para se familiarizar com este modelo de questões que será usado na sua AV e AVS.

1. A admissão em um curso de uma faculdade de um país europeu possui certas condições, listadas a seguir:

- Ter 18 anos ou mais,
- Ter nota no exame acima de 550,
- Se for atleta de voleibol registrado em confederação, ter nota de pelo menos 500 e pelo menos 17 anos.

Com base nestas condições, qual o trecho de código de estrutura condicional abaixo seleciona corretamente os estudantes que a faculdade quer admitir?

- ☐ if ((idade>=18 && nota>550) else if (idade>=17 || nota>=500 && atleta=="Sim")
- ☐ Nenhuma das anteriores.
- ☐ if ((idade>=18 && nota>=550) || (idade>=17 && nota>=500 && atleta=="Sim"))
- ☐ if ((idade>=18 || nota>=550) && (idade>=17 || nota>=500) && (atleta=="Sim"))
- ☒ if ((idade>=18 && nota>550) || (idade>=17 && nota>=500 && atleta=="Sim"))

Explicação:

Deve-se converter as condições postas em operadores relacionais e lógicos apropriados.

&& identifica a lógica E.

|| identifica a lógica OU.

18 anos ou mais é traduzido na linguagem por "idade>=18".

Nota no exame acima de 550 é traduzido na linguagem por "nota>550".

Da mesma forma, ter pelo 17 anos é traduzido na linguagem por "idade>=17", e ter nota de pelo menos 500 é traduzido na linguagem por "nota>=500". Com atleta=="Sim" representando o estudante ser associado, o uso dos conectivos lógicos E e OU deve ser usado como na opção abaixo para realizar a escolha correta.

if ((idade>=18 && nota>550) || (idade>=17 && nota>=500 && atleta=="Sim"))

2. Para dar nome a uma variável em C é preciso seguir algumas regras. Qual dos seguintes símbolos especiais é permitido em um nome de variável em C?

- ☒ "_" - sublinhado (underscore)
- ☐ "|" - barra vertical
- ☐ "-" - hífen
- ☐ "*" - asterisco
- ☐ "~" - barra invertida

Explicação:

Os nomes de variáveis em C são compostos de letras (maiúsculas e minúsculas) e dígitos. O caractere sublinhado (underscore) ("_") também é permitido. Os nomes devem começar por letra ou "_".

3. Considerando o algoritmo abaixo, qual das opções abaixo condiz com a saída de dados:

```
#include
int main()
{
    int v1=1, v2=0;
    while(v2<=5){
        v2=v2+v1;
        v1+=3;
    }
    printf("%d e %d",v2,v1);
    return 0;
}
```

- ☒ 12 e 10
- ☐ 10 e 12
- ☐ 13 e 9
- ☐ 16 e 6
- ☐ 6 e 9

Explicação:

12 e 10 segundo algoritmo

4. Considerando o algoritmo abaixo, qual das opções abaixo condiz com a saída de dados:

```
#include
int main()
{
    int v1=1, v2=0;
    while(v1<=5){
        v2=v2+v1;
        v1+=4;
    }
    printf("%d e %d",v2,v1);
    return 0;
}
```

- ☒ 6 e 9
- ☐ 15 e 6
- ☐ 9 e 6
- ☐ 5 e 9
- ☐ 9 e 7

Explicação:

6 e 9 conforme algoritmo

5. Considerando o algoritmo abaixo, qual das opções abaixo condiz com a saída de dados:

```
#include
int main()
{
    int v1=1, v2=0;
    for(v2=v1;v2<=5;v2++){
        v1+=3;
    }
    printf("%d e %d",v2,v1);
    return 0;
}
```

- ☐ 5 e 14
- ☐ 12 e 6
- ☐ 6 e 12
- ☐ 13 e 5

✔ 5 e 13

Explicação:

5 e 13 conforme algoritmo

6. Dentre as alternativas abaixo, escolha a que melhor descreve as etapas do processo de compilação de um programa em linguagem C.

- ☐ Pré-processador --> Vinculador (linker) --> Compilador --> Montador
- ✔ ☒ Pré-processador --> Compilador --> Montador --> Vinculador (linker)
- ☐ Montador --> Compilador --> Pré-processador --> Vinculador (linker)
- ☐ Compilador --> Montador --> Pré-processador --> Vinculador (linker)
- ☐ Compilador --> Pré-processador --> Montador --> Vinculador (linker)

Explicação:

Conforme descrito no texto da aula, o processo de compilação C começa com o código fonte como entrada, com a conversão do mesmo em código legível por máquina. Este processo pode ser dividido em quatro etapas: pré-processamento, compilação, montagem e vinculação.

Col@bore

Antes de finalizar, clique aqui para dar a sua opinião sobre as questões deste exercício.

Sugira! Finalize! Construa!

☐ Não Respondida ☒ Não Gravada ☐ Gravada

Exercício iniciado em 20/04/2022 09:22:17.