



Teste de Conhecimento

avalie sua aprendizagem

PROGRAMAÇÃO DE SOFTWARE BÁSICO
CCT0829_M4_202101110137_V1



Aluno: DOUGLAS MATOS DA SILVA
Disc.: PROG.SOFTW.BÁSICO

Matr.: 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. Considerando as seguintes descrições dos itens:
- 1) Fornecem um dispositivo de baixo nível para quebrar o desenrolamento normal de qualquer parte do programa que a CPU esteja trabalhando em um determinado momento e para que a CPU comece a processar as instruções em outro endereço.
 - 2) São mensagens no nível do sistema/linguagem que podem ser usadas para significar várias situações de hardware ou software, como cliques no mouse e entradas do teclado, mas também no nível do aplicativo, em situações como "Novo registro inserido no banco de dados".

Escolha abaixo quais das opções referem-se aos itens 1 e 2, especificamente:

- ☐ linguagem c, assembly
☐ evento, interrupção
☒ interrupção, evento
☐ sistema operacional, linguagem c
☐ assembly, linguagem c

Explicação:

interrupção, evento

2. Uma interrupção interrompe a execução das instruções e desvia sua execução para a(o):

- ☐ Unidade de execução
☐ Registro de palavras
☐ Unidade de Processamento Central (CPU)
☒ Rotina de serviço de interrupção (ISR)
☐ Unidade Lógica e Aritmética (ALU)

Explicação:

Resp.: Uma interrupção transfere a execução das instruções para a rotina de serviço de interrupção (ISR). Após executar a ISR, a execução é transferida novamente para o programa principal.

3. A biblioteca GLUT permite criar aplicativos que detectam a entrada do teclado usando as teclas (normais) ou as teclas especiais, bem como toques no mouse. Esse tipo de ação é caracterizada como:

- ☒ tratador de eventos
☐ struct
☐ thread
☐ control
☐ frame

Explicação:

tratador de eventos

4. O valor mais importante que é passado para um manipulador de evento de pressionamento de tecla é o valor que identifica a tecla que foi pressionada ou liberada. O Windows identifica teclas com os códigos de teclas virtuais, como por exemplo VK_TAB para a tecla TAB, VK_RIGHT para a seta para a direita, VK_BUTTON para o botão direito do mouse, ou o código ASCII do caractere.

Que função retorna o estado de uma tecla virtual no Windows, permitindo a identificação da tecla pressionada?

- ☐ GetKeyboardState
☐ ToAscii
☐ GetKeyboardLayout
☐ scanf
☒ GetKeyState

Explicação:

Resp.: GetKeyState, conforme texto do material da aula.

5. Podemos controlar o processamento de um evento de teclado, por exemplo, usando a API GLUT. A função Teclado abaixo foi designada para controlar o processamento do evento associado ao clicar no teclado pela função da GLUT glutKeyboardFunc(Teclado).

Verifique a função **Teclado** abaixo e responda o que ela executa.

void Teclado(unsigned char K, int x, int y)

```
{
    switch (K) {
        case 'A':
            glColor3f(0.0f, 0.0f, 1.0f);
            break;
        case 'V':
            glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f);
            break;
    }
    glutPostRedisplay();
}
```

- ☐ Troca a cor do pixel onde está o Mouse em função da tecla pressionada, 'A' ou 'V'.
☒ Troca a cor do elemento desenhado anteriormente em função da tecla pressionada, 'A' ou 'V'.
☐ Troca a cor do ponteiro do mouse em função da tecla pressionada, 'A' ou 'V'.
☐ Escreve 'A' ou 'V' na posição dada pelo Mouse no desenho e troca a cor do elemento desenhado anteriormente em função da tecla pressionada, 'A' ou 'V'.
☐ Escreve 'A' ou 'V' na posição dada pelo Mouse no desenho.

Explicação:

Resp.: Troca a cor do elemento desenhado anteriormente em função da tecla pressionada, A_L ou V_L .

A função Teclado recebe 3 parâmetros: O primeiro fornece o código ASCII da tecla pressionada. Os dois argumentos restantes fornecem a posição do mouse quando a tecla é pressionada, mas não são usados neste exemplo.

6. Um _____ é uma rotina que permite que um programador escreva o código que será executado quando o evento ocorrer.

Escolha abaixo a opção que melhor se encaixa na sentença acima:

- ☐ frame

- ☒ tratador de eventos
☐ manipulador
☐ control
☐ struct

Explicação:
tratador de eventos

Col@bore

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

☐ Não Respondida ☐ Não Corrida ☐ Corrida

Exercício iniciado em 20/04/2022 09:25:30.