

## 2ª PROVA DO CURSO DESENVOLVEDOR FRONTEND

### RESULTADOS

1 - Faça um algoritmo que receba o nome e 4 notas de um aluno. Calcule a média e mostre a situação desse aluno. A média desta escola é 6. Se a média for menor que 4 pontos, esse aluno estará automaticamente reprovado, caso contrário ainda tem chance de recuperação.

Código em anexo

2 – Faça um algoritmo que faça a verificação de uma senha fornecida pelo usuário. A senha para acesso é 'js1324'. Caso ele erre o acesso 3 vezes, o usuário será bloqueado. Teste todo o algoritmo para garantir que funcione 100%.

Não foi feita por Gabriela Caires

3 – Faça a questão 1 utilizando JS no DOM. Monte um design próprio para o exemplo. Caso o aluno seja aprovado o campo de aprovado deve ser estilizado com a cor verde, caso fique de recuperação deve ser estilizado com a cor amarela e caso reprove deve ser estilizado com a cor vermelha.

Não foi feita por Gabriela Caires

4 - Faça um quiz de 5 perguntas sobre lógica de programação a sua escolha. O programa deverá contar quantas alternativas errou e quantas acertou. No final o algoritmo deverá mostrar quantas perguntas ele acertou e uma mensagem de acordo com o desempenho.

1, 2 acertos – Você teve um desempenho ruim, tente outra vez

3 acertos – Você tem um bom aproveitamento

4 acertos – Você teve um ótimo aproveitamento

5 acertos – Você é fera! Acertou tudo!

Não foi feita por Gabriela Caires

5 – Crie um site estilizado para uma loja de games utilizando HTML e CSS com os seguintes itens na navbar: Início, PS4, PS5 e sobre.

Crie uma página inicial simples para o site, contendo informações sobre vídeo games. Ao clicar em início o usuário será redirecionado à página inicial do site.

Ao clicar em PS4, o usuário será redirecionado a uma página que contenha 5 jogos de PS4 em cards que contenham uma imagem do jogo, um título, uma breve descrição do jogo e o preço do jogo para comprar

Ao clicar em PS5, o usuário será redirecionado a uma página que contenha 5 jogos de PS5 em cards que contenham uma imagem do jogo, um título, uma breve descrição do jogo e o preço do jogo para comprar.

Ao clicar em sobre o usuário será redirecionado a uma tela com suas informações de desenvolvedor: email, linkedin e github.

Obs: Pode utilizar bootstrap para fazer o site, mas não em tudo.

Código em anexo

6 – Qual a diferença dos laços de repetição while e do..while?

Resposta:

While - Para que algo aconteça a condição deve ser verdadeira, se não o bloco do código não será executado:

Ex verdadeiro: while(condição){isso será executado};

Ex falso: while(condição){isso não será executado};

Do While - Independente se a condição for verdadeira ou falsa o código será executado pelo menos uma vez.

Ex: do{será executado}

while(condição);

7 – Por que estudar lógica de programação?

Resposta:

Lógica de programação é essencial para desenvolver habilidades fundamentais como resolução de problemas, organização e estruturação de informações e redução de erros, onde mesmo que não trabalhe diretamente em uma área ainda sim você terá noções básicas sobre o assunto. Logo, ela fornece a base necessária para se tornar um desenvolvedor eficiente.

8 – Como declarar um array de 3 posições de números inteiros no visualG?

- a- Número: [vetor 1..4] de inteiro
- b- Número: vetor[0..3] de inteiro
- c- Número: [vetor 1..3] de inteiro
- d- Número: vetor[0..2] de inteiro**
- e- Nenhuma das anteriores

9 – A linguagem Portugol foi a linguagem que utilizamos para aprender a lógica de programação. Foi batizada assim justamente porque escrevemos códigos em português. Assinale a alternativa correta relacionada ao Portugol:

- a- É uma linguagem muito utilizada no mercado pelo seu alto desempenho em sistemas mais complexos
- b- Linguagem que, assim como o java, é necessário entender o paradigma da Orientação a objetos.**
- c- É uma linguagem não utilizada para fins comerciais, apenas para estudo de algoritmos.
- d- Foi lançada junto com Javascript

10 – Qual o código em Portugol para encerrar um loop?

- a- Encerre
- b- Encerrar**
- c- interrompa
- d- interromper

11 - Qual é a maneira correta de se referir a um arquivo JavaScript externo em um documento HTML?

a) `<script src="script.js">`

b) `<script href="script.js">`

c) `<script link="script.js">`

d) `<script file="script.js">`

12 - Qual dos seguintes métodos é usado para adicionar um elemento no final de um array em JavaScript?

a) `add()`

b) `append()`

c) `push()`

d) `concat()`

13 - Qual é o método utilizado para remover o último elemento de um array em JavaScript?

a) `removeLast()`

b) `deleteLast()`

c) `pop()`

d) `shift()`

14 - Qual dos seguintes métodos é usado para encontrar o tamanho de um array em JavaScript?

a) `count()`

b) `length()`

c) `size()`

d) `sizeof()`

15 - Qual é a diferença entre as palavras-chave let e var para declarar variáveis em JavaScript?

a) let é usada para variáveis globais, enquanto var é usada para variáveis locais.

b) let cria uma variável com escopo de bloco, enquanto var cria uma variável com escopo de função.

c) let é uma palavra reservada inválida em JavaScript.

d) let é usada para variáveis constantes, enquanto var é usada para variáveis mutáveis.