



# Avaliando Aprendizado

Teste seu conhecimento acumulado

Avaliação: **ARA1391\_SM\_202302332137 V.1**

Disciplina: **MODELAGEM DE SISTEMAS EM UML**

Aluno: **GABRIEL MOURA GUIMARÃES** (202302332137)

## Autenticação da Avaliação Parcial

1. Veja abaixo, todas as suas respostas gravadas no nosso banco de dados.
2. Caso você queira voltar à prova clique no botão "**Voltar**".
3. Caso queira **FINALIZAR** a avaliação, digite o código de 4 caracteres impresso abaixo.

**ATENÇÃO:** Caso finalize esta avaliação você não poderá mais modificar as suas respostas.

**M20R**

Código:

**M20R**

**FINALIZAR**

*Obs.: Os caracteres da imagem ajudam a Instituição a evitar fraudes, que dificultam a gravação das respostas.*

Quest.: 1

1. O uso de camadas tem vantagens que justificam seu uso, mas existem pontos negativos. Com base nesse contexto, assinale a ÚNICA alternativa que apresenta uma desvantagem do uso de camadas no desenvolvimento de software:

- ☒ Aumenta o número de classes do sistema.
- ☐ Torna o código mais organizado e legível.
- ☐ Permite substituir uma tecnologia que implemente uma camada de forma simples.
- ☐ Permite melhor reuso do código ou dos objetos.
- ☐ Permite o desenvolvimento, o teste e a manutenção de cada camada isoladamente.

Respondido em 13/11/2023 16:14:46

Quest.: 2

2. Prova INSTITUTO AOCP - 2019 - UFPB - Analista de Tecnologia da Informação.

Pode-se definir requisitos de software como a forma descrita que um sistema deve desempenhar, as funcionalidades que oferece e como deve funcionar exatamente. Esses requisitos são descritos de formas diferentes e com níveis de detalhes diferentes, pois serão utilizados por distintos perfis de leitores. Existe mais de um tipo de requisito. Os requisitos que são conhecidos como as declarações dos serviços que o sistema deve executar, as reações que precisam acontecer a determinadas entradas e o comportamento em algumas situações são conhecidos como requisitos:

- ☐ de comportamento
- ☐ de execução
- ☐ não funcionais
- ☒ funcionais
- ☐ principais

Respondido em 13/11/2023 16:18:55

Quest.: 3

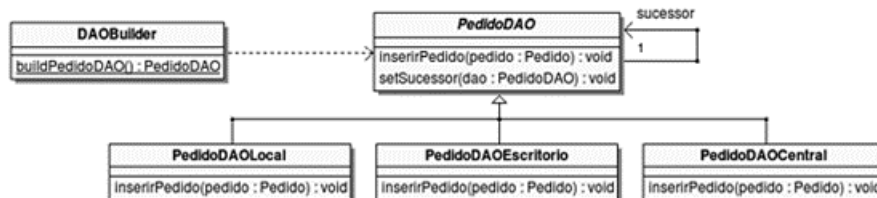
3. O que é sincronismo no diagrama de atividades:

- ☐ Característica que possibilita que sejam demarcados pontos de corte que obrigam para continuar a execução.
- ☒ Característica que possibilita que sejam demarcados pontos de controle que obrigam a chegada dos fluxos para continuar a execução.
- ☐ Característica que possibilita que os pontos de controle sejam relacionados às atividades do diagrama.
- ☐ Característica que possibilita a organização do diagrama em partes menores.
- ☐ Característica que possibilita que sejam demarcados eventos que obrigam a chegada dos fluxos para continuar a execução.

Respondido em 13/11/2023 16:22:11

Quest.: 4

4. (DPE-RJ – 2014) Considere o diagrama UML abaixo.



De acordo com os conceitos da UML, de orientação a objetos e de padrão de projetos, é correto afirmar:

- ☐ Neste diagrama de objetos da UML PedidoDAO se refere a um objeto abstrato.
- ☐ O padrão de projeto utilizado pode ser claramente identificado como Fabric Method.
- ☐ O método DAOBuilder possui os objetos responsáveis por construir o padrão de projeto a ser implementado em Java.
- ☒ Neste diagrama de classes da UML PedidoDAOCentral, PedidoDAOEscritorio e PedidoDAOLocal são classes concretas capazes de executar a operação inserirPedido.
- ☐ As instruções pedido Pedido = new pedido(); PedidoDAO d = buildPedidoDAO(); d.inserirPedido (pedido); em condições ideais é um exemplo correto de implementação em linguagem Java.

Respondido em 13/11/2023 16:24:25

Quest.: 5

5. Assinale a opção que contenha o padrão GRASP que possui uma estrutura de solução similar ao padrão GoF Facade:

- ☐ Criador
- ☐ Alta Coesão
- ☐ Baixo Acoplamento
- ☒ Controlador
- ☐ Polimorfismo

Respondido em 13/11/2023 16:24:27

Quest.: 6

6. Modelos vêm ajudando cada vez mais as pessoas a desenvolverem suas ideias de forma gráfica e discutir facilmente com sua equipe e com os usuários.

Avalie as assertivas I e II, a seguir.

I. Uma realidade complexa exige maior número de perspectivas de análise do que um problema mais elementar.

PORQUE

II. Para entender a totalidade, precisamos enxergar o problema sob várias perspectivas.

E assinale a alternativa correta.

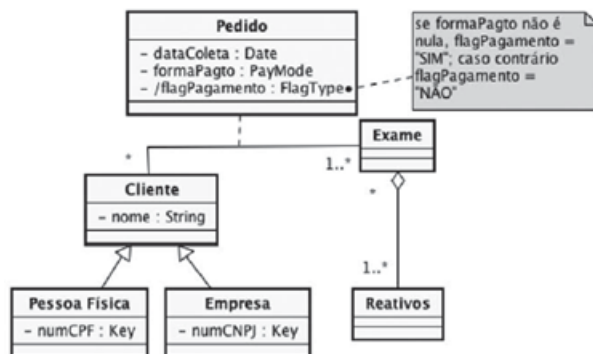
- ☐ A assertiva I é falsa e a assertiva II é verdadeira.
- ☐ As assertivas I e II são falsas.
- ☒ As assertivas I e II são verdadeiras e a assertiva II justifica a I.
- ☐ A assertiva I é verdadeira e a assertiva II é falsa.
- ☐ As assertivas I e II são verdadeiras e a assertiva II não justifica a I.

Respondido em 13/11/2023 16:24:38

7. Fonte: Banca: CESGRANRIO Órgão: Transpetro Prova: CESGRANRIO - 2018 - Transpetro - Analista de Sistemas Júnior - SAP

Um laboratório de análises clínicas contratou uma empresa de desenvolvimento de software para informatizar o controle dos exames que seus pacientes realizam. No início do projeto, decidiu-se que a linguagem de modelagem a ser utilizada seria a UML.

Após uma primeira rodada de levantamento de requisitos, o analista de dados apresentou para validação o diagrama de classes a seguir.



Inferir-se, pela leitura desse modelo, que

- ☐ um mesmo cliente pode realizar um mesmo exame mais de uma vez, com a diferenciação dos pedidos realizada pela data da coleta.
- ☒ os objetos da classe Empresa possuem dois atributos: o seu nome e o número de seu CNPJ.
- ☐ o pacote associado à classe Pedido especifica a implementação de um método de controle do construtor da classe Pedido.
- ☐ um cliente realiza nenhum ou vários pedidos envolvendo vários exames, cada qual composto por um ou mais reativos.
- ☐ cada objeto da classe Reativos só pode ser instanciado a partir de algum método da classe Exame.

Respondido em 13/11/2023 16:26:42

8. Quais são os dois tipos de diagrama de interação:

- ☐ Diagrama de classes e diagrama de estados
- ☐ Diagrama de classe e diagrama de sequência
- ☐ Diagrama de sequência e diagrama de componentes
- ☐ Diagrama de atividades e diagrama de estados
- ☒ Diagrama de sequência e diagrama de comunicação

Respondido em 13/11/2023 16:28:38

9. (IBFC – EBSERH – 2016) A análise de requisitos é a primeira fase de desenvolvimento de software dividido em requisitos funcionais e requisitos não funcionais. Os requisitos não funcionais possuem vários tipos diferentes de classificação, tais como:

- (1) Requisitos de confiabilidade
- (2) Requisitos de produtos
- (3) Requisitos éticos
- (4) Requisitos de portabilidade

- ☐ Da relação apresentada existem somente o 1, 3 e 4
- ☐ Da relação apresentada existem somente o 2, 3 e 4
- ☐ Da relação apresentada existem somente o 1, 2 e 4
- ☒ Da relação apresentada existem todos
- ☐ Da relação apresentada existem somente o 1, 2 e 3

Respondido em 13/11/2023 16:30:12

10. Assinale a alternativa que descreve o padrão GoF Adapter:

- ☐ Esse padrão é utilizado para adaptar o estado de um objeto, permitindo que ele retorne a um estado anterior.
- ☐ Esse padrão esconde a complexidade do sistema e fornece uma interface mais simples para um módulo cliente.
- ☒ Esse padrão permite a utilização de múltiplas implementações proprietárias da mesma funcionalidade, por meio de uma interface padronizada que é traduzida para as diferentes interfaces proprietárias.
- ☐ Esse padrão constrói um objeto complexo, usando objetos simples e adaptáveis de forma sequencial.
- ☐ Esse padrão permite a criação de objetos duplicados, sem prejudicar a performance do sistema.

Respondido em 13/11/2023 16:31:53