

Iniciado em	segunda-feira, 8 abr. 2024, 09:44
Estado	Finalizada
Concluída em	segunda-feira, 8 abr. 2024, 09:59
Tempo empregado	15 minutos 34 segundos
Notas	4,00/4,00
Avaliar	1,50 de um máximo de 1,50(100%)

Questão 1

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

A norma ABNT NBR ISO 22301:2020 é um padrão internacional que estabelece os requisitos para um sistema de gestão de continuidade de negócios eficaz. Publicada pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), essa norma visa auxiliar as organizações a identificarem e gerenciar ameaças potenciais, garantindo a resiliência e a capacidade de recuperação em situações de crise. Ao adotar os princípios e diretrizes da ABNT NBR ISO 22301:2020, as empresas podem fortalecer sua capacidade de enfrentar adversidades e manter suas operações de forma consistente e segura. Conforme estuda em sala, para implementar, manter e melhorar continuamente a eficácia do Sistema de Gestão de Continuidade de Negócios de uma organização, a norma ABNT NBR ISO 22301:2020 adota:

☐ a. o método 3M (Modificar, Melhorar e Manter).

☐ b. a abordagem DevOps.

☒ c. o ciclo Plan, Do, Check e Act (PDCA). ✓

☐ d. a análise SWOT.

☐ e. a metodologia Six Sigma.

A resposta correta é: o ciclo Plan, Do, Check e Act (PDCA).



Questão 2

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

O PMBOK 2017 apresenta um conjunto de boas práticas e diretrizes para o gerenciamento de projetos, abordando áreas como escopo, tempo, custo, qualidade, recursos humanos, comunicação, riscos, aquisições e partes interessadas. Com um foco em processos e práticas eficazes, o guia ajuda os gerentes de projeto a alcançarem resultados bem-sucedidos em suas iniciativas. Com base no PMBOK um projeto é:

- ☐ a. Administrar os conflitos da tríade: escopo, tempo e custo.
- ☐ b. A definição de insanidade é fazer a mesma coisa repetidamente e esperar resultados diferentes.
- ☐ c. Não incorpora novos conceitos e abordagens, refletindo a evolução do campo de gerenciamento de projetos.
- ☒ d. Um empreendimento temporário feito para criar um produto, serviço ou resultado únicos. ✓
- ☐ e. Projetos reais raramente seguem um fluxo sequencial. É difícil para o cliente estabelecer (de início) explicitamente todas as suas necessidades

A resposta correta é: Um empreendimento temporário feito para criar um produto, serviço ou resultado únicos.



Questão 3

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

O ciclo PDCA, também conhecido como ciclo de Deming, é uma metodologia amplamente utilizada no gerenciamento de processos e projetos. Tanto no Business Process Management (BPM) quanto no Project Management Body of Knowledge (PMBOK), os princípios básicos do ciclo PDCA são fundamentais para garantir a melhoria contínua e o sucesso das iniciativas. Referente aos conceitos básicos do ciclo PDCA, tanto no BPM como no PMBOK e outros, analise as afirmativas abaixo e assinale a alternativa correta.

I. O PDCA também é conhecido tradicionalmente como ciclo de Deming.

II. Para a melhoria da qualidade e gestão de processos, é comum utilizar-se do PDCA.

III. Os quatro passos do PDCA são respectivamente: PLAN - DO - CHECK - ACT.

Estão corretas as afirmativas:

- ☐ a. I e II são tecnicamente verdadeiras
- ☐ b. I e III são tecnicamente verdadeiras
- ☐ c. II e III são tecnicamente verdadeiras
- ☐ d. Apenas a I é verdadeira
- ☒ e. I, II e III são tecnicamente verdadeiras ✓



A resposta correta é: I, II e III são tecnicamente verdadeiras

Questão 4

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

A agilidade é uma competência essencial no mundo empresarial contemporâneo. Refere-se à capacidade de se adaptar rapidamente às mudanças e de responder de forma eficaz a novas demandas e desafios. Uma empresa ágil é aquela que consegue tomar decisões de forma rápida e eficiente, sem perder a qualidade e a eficácia de suas ações. Conforme material estudado em sala assinale a alternativa que não é sinônimo de Agilidade:

- ☐ a. Proatividade
- ☒ b. Vagar ✓
- ☐ c. Flexibilidade
- ☐ d. Rapidez
- ☐ e. Presteza

A resposta correta é: Vagar



◀ caderno_de_conceitos_e_orientacoes_censo_escolar_2023

Seguir para...

Semana 8 - Atividade de Análise - Identificação ▶

...

Iniciado em	segunda-feira, 22 abr. 2024, 09:27
Estado	Finalizada
Concluída em	segunda-feira, 22 abr. 2024, 09:30
Tempo empregado	2 minutos 59 segundos
Notas	3,00/4,00
Avaliar	1,13 de um máximo de 1,50(75%)

Questão 1

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

O Rational Unified Process (RUP), ou Processo Unificado, é uma metodologia de desenvolvimento de software que se baseia em princípios de engenharia de software e boas práticas. Criado pela Rational Software Corporation, o RUP é um processo iterativo e incremental que visa garantir a qualidade e eficiência no desenvolvimento de sistemas. Assinale as alternativas que são características marcantes da RUP:

☐

a. Processo Espiral e Incremental

☐

b. Inovação e tecnologia da Informação / processos

☐

c. Incremental e produtividade

☐

d. Processo Iterativo e incremental

☒

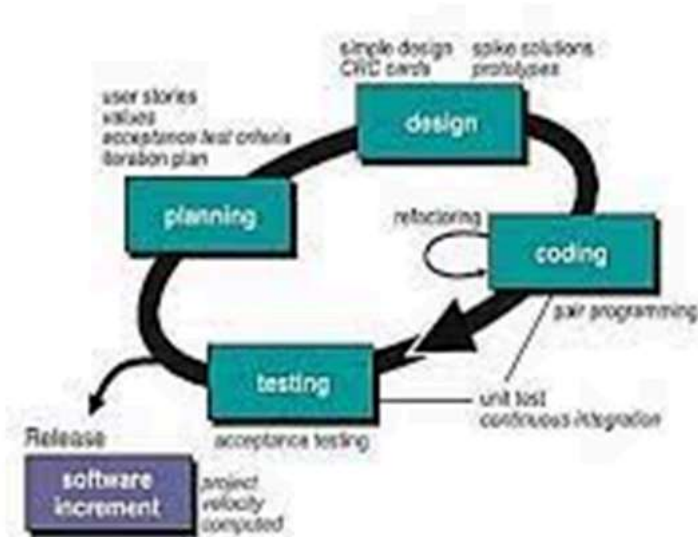
e. Orientado a criação de documentação / artefatos ✓

A resposta correta é: Orientado a criação de documentação / artefatos

Questão 2

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

Extreme Programming (XP)



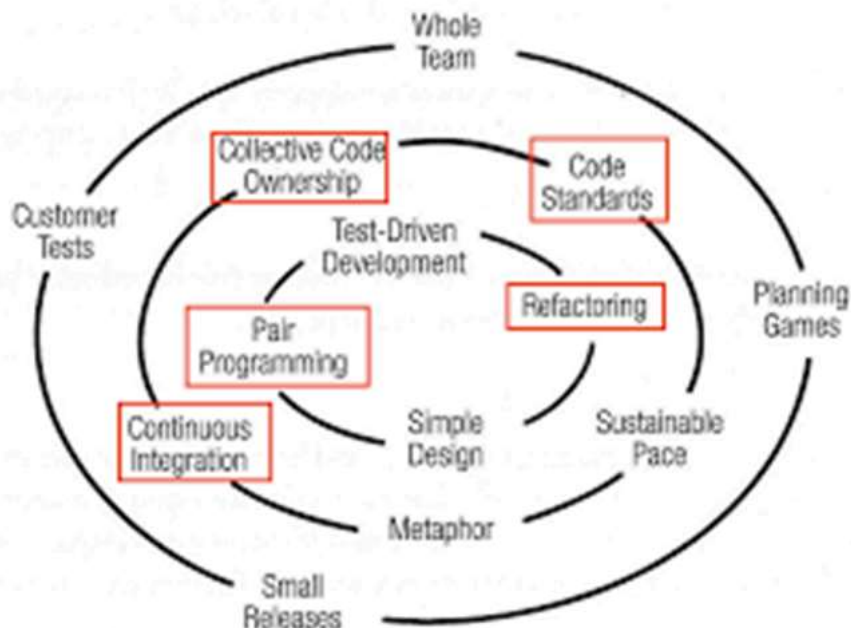
Segundo o método ágil XP, existe uma limitação na definição do grupo, sendo possível um grupo de _____, incluindo. O método XP foi desenhado para funcionar com times _____, para o desenvolvimento _____ de software e para _____. Assinale a opção que corresponde a sentença acima:

- ☐ a. 2 a 4 pessoas | Time de desenvolvimento | pequenos | moderado | mudanças constantes de requisitos funcionais.
- ☒ b. no máximo dez pessoas | gerentes e clientes | pequenos | rápido | mudança constante de requisitos. ✓
- ☐ c. no máximo 6 pessoas | clientes e administrativos | pequenos | moderado | mudança constante de requisitos
- ☐ d. de 6 a 10 pessoas | gerentes | médio porte | usando cronograma bem definido | mudanças constantes de requisitos não funcionais.
- ☐ e. no mínimo 6 pessoas | clientes e administrativos | pequenos | moderado | mudança constante de requisitos

A resposta correta é: no máximo dez pessoas | gerentes e clientes | pequenos | rápido | mudança constante de requisitos.

Questão 3

Incorreto Atingiu 0,00 de 1,00



O método ágil Extreme Programming (XP) é uma abordagem de desenvolvimento de software baseada em 12 práticas fundamentais. Sabendo da importância destas práticas para o bom funcionamento do método, assinale a alternativa que não é uma das 12 práticas do XP:

- ☐ a. Design simples
- ☐ b. Propriedade Individual
- ☐ c. Testes
- ☐ d. Programação em pares
- ☒ e. Desenvolvimento em Espiral ✖

A resposta correta é: Propriedade Individual

Questão 4

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

O método ágil Extreme Programming (XP) é uma abordagem disciplinada no desenvolvimento de software, que se baseia em princípios fundamentais para alcançar eficiência e qualidade nos projetos. Através da colaboração constante entre equipe e cliente, feedback contínuo, simplicidade e flexibilidade, o XP promove a entrega de valor de forma rápida e eficaz. O método ágil XP é uma disciplina leve do desenvolvimento de software, que é fortemente baseada em princípios, assinale uma das alternativas que não é um princípio XP:

- ☒ a. Reuniões Periódicas ✓
- ☐ b. Simplicidade
- ☐ c. Feedback
- ☐ d. Coragem
- ☐ e. Comunicação

A resposta correta é: Reuniões Periódicas



◀ Modelo de Documento para Análise

Seguir para...

Semana 9 - Atividade de Análise - Formação Escolar Condições de conclusão ▶

...

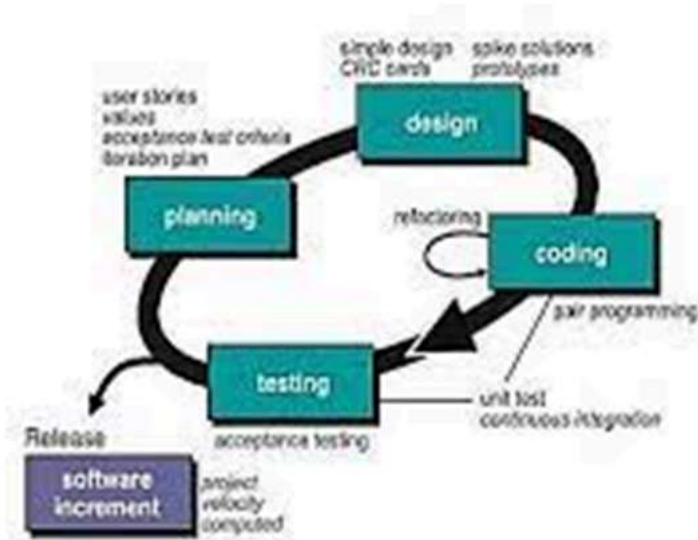
Iniciado em	segunda-feira, 8 abr. 2024, 16:52
Estado	Finalizada
Concluída em	segunda-feira, 8 abr. 2024, 16:54
Tempo empregado	1 minuto 27 segundos
Notas	1,00/4,00
Avaliar	0,38 de um máximo de 1,50(25%)



Questão 1

Incorreto Atingiu 0,00 de 1,00

Extreme Programming (XP)



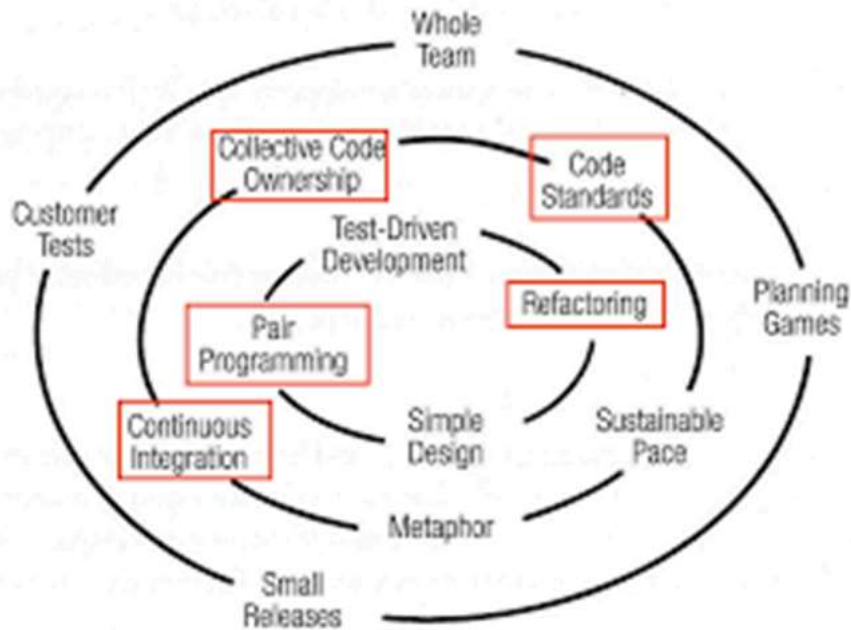
Segundo o método ágil XP, existe uma limitação na definição do grupo, sendo possível um grupo de _____, incluindo _____. O método XP foi desenhado para funcionar com times _____, para o desenvolvimento _____ de software e para _____. Assinale a opção que corresponde a sentença acima:

- ☐ a. no mínimo 6 pessoas | clientes e administrativos | pequenos | moderado | mudança constante de requisitos
- ☐ b. no máximo dez pessoas | gerentes e clientes | pequenos | rápido | mudança constante de requisitos.
- ☒ c. no máximo 6 pessoas | clientes e administrativos | pequenos | moderado | mudança constante de requisitos ✗
- ☐ d. 2 a 4 pessoas | Time de desenvolvimento | pequenos | moderado | mudanças constantes de requisitos funcionais.
- ☐ e. de 6 a 10 pessoas | gerentes | médio porte | usando cronograma bem definido | mudanças constantes de requisitos não funcionais.

A resposta correta é: no máximo dez pessoas | gerentes e clientes | pequenos | rápido | mudança constante de requisitos.

Questão 2

Incorreto Atingiu 0,00 de 1,00



O método ágil Extreme Programming (XP) é uma abordagem de desenvolvimento de software baseada em 12 práticas fundamentais. Sabendo da importância destas práticas para o bom funcionamento do método, assinale a alternativa que não é uma das 12 práticas do XP:

- ☐ a. Programação em pares
- ☐ b. Design simples
- ☐ c. Propriedade Individual
- ☐ d. Testes
- ☒ e. Desenvolvimento em Espiral ✖

A resposta correta é: Propriedade Individual

Questão 3

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

O método ágil Extreme Programming (XP) é uma abordagem disciplinada no desenvolvimento de software, que se baseia em princípios fundamentais para alcançar eficiência e qualidade nos projetos. Através da colaboração constante entre equipe e cliente, feedback contínuo, simplicidade e flexibilidade, o XP promove a entrega de valor de forma rápida e eficaz. O método ágil XP é uma disciplina leve do desenvolvimento de software, que é fortemente baseada em princípios, assinale uma das alternativas que não é um princípio XP:

- ☐ a. Simplicidade
- ☐ b. Feedback
- ☐ c. Comunicação
- ☒ d. Reuniões Periódicas ✓
- ☐ e. Coragem

A resposta correta é: Reuniões Periódicas



Questão 4

Incorreto Atingiu 0,00 de 1,00

Em 2001, Kent Beck foi considerado o pai ou criador do método Extreme Programming (XP). Beck, juntamente com outros desenvolvedores, desenvolveu esse método com o objetivo de melhorar a qualidade e a eficiência do desenvolvimento de software. O XP enfatiza a colaboração entre os membros da equipe, a comunicação constante com os clientes e a prática de testes contínuos. De acordo com Beck (2001), (considerado o “pai” ou criador do método), o sucesso metodológico da XP vem do esforço pela satisfação do cliente. O método ágil XP, quando desenvolvido por Beck, tinha como objetivos:

- I. a satisfação do cliente;
- II. o atendimento aos requisitos do cliente;
- III. ser fortemente focado em trabalho em times;
- IV. manter todos voltados para criar software com qualidade

Assinale as Alternativas corretas:

- ☐ a. II e IV
- ☒ b. I, III e IV ✖
- ☐ c. I e IV
- ☐ d. I, II e III
- ☐ e. Todas as Alternativas são objetivos do XP

A resposta correta é: Todas as Alternativas são objetivos do XP



◀ Semana 9 - Atividade de Análise - Formação Escolar Condições de conclusão

Seguir para...

Semana 10 - Atividade de Análise - Entrega de Crítica ▶

...

Iniciado em	sexta-feira, 3 mai. 2024, 17:38
Estado	Finalizada
Concluída em	sexta-feira, 3 mai. 2024, 17:39
Tempo empregado	1 minuto 24 segundos
Notas	4,00/4,00
Avaliar	1,50 de um máximo de 1,50(100%)

Questão 1

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

Nos últimos anos, o paradigma da orientação objeto tem se tornado cada vez mais relevante no desenvolvimento de software. Dentro desse paradigma, dois conceitos importantes são a herança e a polimorfismo. A herança é um conceito que permite que uma classe herde atributos e métodos de outra classe, possibilitando a reutilização de código e a organização hierárquica de classes. Já o polimorfismo permite que objetos de classes diferentes possam ser tratados de forma uniforme, facilitando a extensibilidade e a flexibilidade do código. Ambos os conceitos estão intrinsecamente relacionados com o paradigma da orientação objeto, pois são fundamentais para a construção de sistemas mais eficientes, modulares e fáceis de dar manutenção. Ao compreender e aplicar corretamente a herança e o polimorfismo, os desenvolvedores podem criar soluções mais robustas e escaláveis, acompanhando as demandas cada vez mais complexas do mercado de tecnologia. são conceitos relacionados ao paradigma da orientação objeto. Esses conceitos estão relacionados com a(o):

☒

a. Herança ✓

☐

b. Atributo

☐

c. Método

☐

d. modelo hierárquico

☐

e. Polimorfismo

A resposta correta é: Herança



Questão 2

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

Na orientação a objetos, um dos princípios fundamentais é a identificação e descrição dos objetos do mundo real por meio de suas propriedades e operações. Propriedade, nesse contexto, refere-se às características ou atributos que definem um objeto e o distinguem dos demais. Essas propriedades são essenciais para a representação e manipulação dos objetos dentro de um sistema orientado a objetos.

Na orientação a objetos, um dos princípios é a identificação de Objetos do mundo real sendo descritos através de sua descrição, propriedades e operações. Neste contexto, propriedade é:

- ☒ a. A caracterização de um atributo ✓
- ☐ b. A implementação de uma operação
- ☐ c. a decomposição de um objeto
- ☐ d. O mesmo que assinatura
- ☐ e. é o estado de um objeto

A resposta correta é: A caracterização de um atributo



Questão 3

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

Sabemos da importância da orientação a objetos como meio de melhorar a estruturação do código efetivamente feito, e na análise de negócios usamos constantemente esses princípios para atender as diversas demandas que nos são apresentadas. Quando transformamos um procedimento que apresenta muitas regras de negócios ou rotinas complexas em um método, chamamos isso de _____. Podemos completar a frase com:

- ☐ a. Ajustes
- ☐ b. Polimorfismo
- ☐ c. Normas Processuais
- ☐ d. Herança
- ☒ e. Encapsulamento ✓

A resposta correta é: Encapsulamento



Questão 4

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

Em orientação a objetos, o processo ou resultado de generalização por redução do conteúdo da informação de um conceito ou fenômeno observável, normalmente para reter apenas a informação que é relevante para um propósito particular é chamado de:

- ☐ a. Encapsulamento
- ☒ b. Abstração ✓
- ☐ c. Modelo logica
- ☐ d. Polimorfismo
- ☐ e. Agregação

A resposta correta é: Abstração

◀ Semana 11 - APS - Introdução a Análise Orientada a Objeto



Seguir para...

Análise de Cartilha - Identificação ►

...

Iniciado em	sexta-feira, 3 mai. 2024, 17:39
Estado	Finalizada
Concluída em	sexta-feira, 3 mai. 2024, 17:40
Tempo empregado	1 minuto 2 segundos
Notas	1,00/4,00
Avaliar	0,38 de um máximo de 1,50(25%)

Questão 1

Incorreto Atingiu 0,00 de 1,00

☐ a.

F - V - V - F - V

☒ b.

V - V - V - V - V ✖

☐ c.

V - V - F - V - F

☐ d.

F - F - V - V - V

☐ e.

V - F - V - V - F

A resposta correta é: F - V - V - F - V



Questão 2

Correto Atingiu 1,00 de 1,00

O diagrama de sequências, como o próprio nome diz, determina a sequência que os eventos serão disparados na execução do processo, de acordo com as condições que serão satisfeitas, os métodos que serão disparados e quais mensagens serão enviadas. Relacionado ao diagrama de sequência, classifique V para as sentenças verdadeiras e F para as falsas:

- () Objetos representam as instâncias das classes envolvidas no processo.
- () Um objeto não necessariamente existe desde o início do processo, ele pode ser criado durante o processo.
- () Ator é toda pessoa que, de alguma forma, interage com o sistema, não fazendo distinção entre serviço ou tipo de função exercida.
- () A linha de vida representa a vida útil do objeto no processo.
- () A mensagem é utilizada para mostrar a ocorrência de eventos entre objetos.

Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:

- ☐ a. V - V - F - F - V
- ☐ b. F - F - F - V - V
- ☒ c. V - V - V - V - F ✓
- ☐ d. F - F - V - V - F
- ☐ e. V - V - F - F - F



A resposta correta é: V - V - V - V - F

Questão 3

Incorreto Atingiu 0,00 de 1,00

A Programação Orientada a Objetos é um jeito de pensar em um problema utilizando conceitos do mundo real e não somente conceitos computacionais na forma de programar. Acerca dos conceitos da Programação Orientada a Objetos, analise as sentenças a seguir:

I- O objeto tem determinadas propriedades que o caracterizam e que são armazenadas no próprio objeto. As propriedades de um objeto são chamadas de instâncias.

II- As mensagens são informações enviadas ao objeto para que ele se comporte de uma determinada maneira. Um programa orientado a objetos em execução consiste em envios, interpretações e respostas às mensagens. São os métodos, os procedimentos residentes nos objetos, que determinam como eles irão atuar ao receber as mensagens.

III- A herança é um mecanismo para o compartilhamento de métodos e atributos entre classes e subclasses, permitindo a criação de novas classes através da programação das diferenças entre a nova classe e a classe pai.

IV- O encapsulamento é um mecanismo que permite o acesso aos dados de um Objeto somente através dos métodos desse. Nenhuma outra parte do programa pode operar sobre os dados do objeto. A comunicação entre os objetos é feita apenas através de troca de mensagens.

Assinale a alternativa CORRETA:

- ☐ a. As sentenças I e III estão corretas.
- ☐ b. As sentenças II, III e IV estão corretas.
- ☒ c. As sentenças I, II e IV estão corretas. ✖
- ☐ d. As sentenças I e II estão corretas.
- ☐ e. A sentença I é a correta



A resposta correta é: As sentenças II, III e IV estão corretas.

Questão 4

Incorreto Atingiu 0,00 de 1,00

A etapa de análise de requisitos é responsável por descrever as necessidades dos usuários em determinados processos essenciais à condução dos negócios. Por envolver pessoas diferentes com níveis de conhecimento diferentes, a análise de requisitos é uma atividade complexa, da qual todo o resto do processo de desenvolvimento do software depende profundamente. Com relação à análise de requisitos, analise as seguintes sentenças:

I- A atribuição de prioridades aos requisitos serve para determinar a ordem de implementação destes.

II- Stakeholders diferentes podem solicitar requisitos diferentes de um mesmo domínio, o que pode ocasionar conflitos.

III- Os requisitos podem mudar durante a fase de análise de requisitos, fato que deve ser tratado pelo analista de requisitos/sistemas.

IV- Fatores políticos e organizacionais não exercem influência sobre os requisitos do sistema.

Agora, assinale a alternativa CORRETA:

- ☐ a. As sentenças I, II e III estão corretas.
- ☐ b. As Sentenças I, II, III e IV estão corretas
- ☐ c. As sentenças I e IV estão corretas.
- ☐ d. As sentenças II e IV estão corretas.
- ☒ e. As sentenças II, III e IV estão corretas. ✖

A resposta correta é: As sentenças I, II e III estão corretas.



◀ Análise de Cartilha - Identificação

Seguir para...

Aprendendo a Resolver Problema - Ciclo 2 ▶

...



Iniciado em	segunda-feira, 6 mai. 2024, 17:17
Estado	Finalizada
Concluída em	segunda-feira, 6 mai. 2024, 17:18
Tempo empregado	1 minuto 31 segundos
Notas	3,00/4,00
Avaliar	1,13 de um máximo de 1,50(75%)

Questão 1

Completo Atingiu 1,00 de 1,00

Sabendo da importância da metodologia adotada para produtividade e desempenho em desenvolvimento de software, suponha que você faz parte de uma equipe que está trabalhando no desenvolvimento ágil de software utilizando *extreme programming* (XP). Quando você está focado em possíveis melhorias para o *software* sem alterar a funcionalidade e na implementação imediata destas melhorias, está estabelecida a prática de:

☐

a. planejamento incremental

☒

b. refatoração

☐

c. programação em pares

☐

d. pequenos releases

☐

e. integração contínua



Questão 2

Completo Atingiu 1,00 de 1,00

Associação registra um relacionamento semântico entre classes. A maneira comumente utilizada de associação é entre duas classes. Há também associações de uma classe para ela própria, assim como associações onde mais de duas classes estão envolvidas. Uma associação estabelece uma possível conexão entre instâncias das classes envolvidas. Existem dois tipos de conexão entre os objetos: as conexões de ocorrência e as conexões de

mensagens. Uma conexão de ocorrência existe quando um atributo de um objeto contém uma referência a outro objeto. Assim, a necessidade de frequentemente se criar a conexão de ocorrência surge da identificação de atributos em um objeto que é redundante e, quando uma análise é realizada, nota-se que eles fazem parte de outro objeto. Referente às conexões de associação, classifique V para as sentenças verdadeiras e F para as falsas:

- () As conexões existentes entre os objetos possuem hierarquia ou estrutura.
- () Quando um atributo de um objeto contém uma referência a outro objeto existe uma conexão de ocorrência.
- () Quando um objeto envia uma mensagem a outro objeto, ocorre uma conexão de mensagem.
- () Nas conexões de mensagens apresenta -se o método doador e receptor.
- () Uma conexão de ocorrência é criada ao se perceber atributos em um objeto que é redundante e ao se verificar mais atentamente fazem parte de outro objeto.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:

- ☐ a. V - V - F - V - F
- ☒ b. F - V - V - F - V
- ☐ c. V - F - V - V - F
- ☐ d. V - V - V - V - V
- ☐ e. F - F - V - V - V



Questão 3

Completo Atingiu 1,00 de 1,00

Na programação orientada a objetos, o princípio " _____ " é essencial para a organização e estruturação do código. Ao agrupar os dados e os métodos que atuam sobre esses dados em um objeto, facilitamos a manutenção, o reuso e a escalabilidade do software. Essa abordagem permite uma maior coesão e menor acoplamento entre os diferentes componentes do sistema, tornando-o mais flexível e fácil de entender. Portanto, ao aplicar esse princípio, estamos promovendo uma programação mais eficiente e sustentável.

- ☐ a. A herança
- ☐ b. O polimorfismo
- ☐ c. Os metadados
- ☐ d. As operações
- ☒ e. O encapsulamento



Questão 4

Completo Atingiu 0,00 de 1,00

O diagrama de sequências, como o próprio nome diz, determina a sequência que os eventos serão disparados na execução do processo, de acordo com as condições que serão satisfeitas, os métodos que serão disparados e quais mensagens serão enviadas. Relacionado ao diagrama de sequência, classifique V para as sentenças verdadeiras e F para as falsas:

- () Objetos representam as instâncias das classes envolvidas no processo.
- () Um objeto não necessariamente existe desde o início do processo, ele pode ser criado durante o processo.
- () Ator é toda pessoa que, de alguma forma, interage com o sistema, não fazendo distinção entre serviço ou tipo de função exercida.
- () A linha de vida representa a vida útil do objeto no processo.
- () A mensagem é utilizada para mostrar a ocorrência de eventos entre objetos.

Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:

- ☐ a. F - F - V - V - F
- ☐ b. V - V - F - F - F
- ☒ c. V - V - F - F - V
- ☐ d. F - F - F - V - V
- ☐ e. V - V - V - V - F



◀ Aprendendo a Resolver Problema - Ciclo 2

Seguir para...

...