



Check Point

avale sua aprendizagem

Disc.: **CONHECENDO OUTRO FRAMEWOK**

202212181407

Aluno(a): **EMANUEL ROSEIRA GUEDES**

Acertos: **8** de **10**



Questão

 Resp.
Correta

Avalie as assertivas, referente aos conceitos de design responsivo.

- I. O Design responsivo foca na construção de websites onde suas páginas são visualizadas sempre da mesma forma.
- II. Um website SEM Design Responsiva agrada a quem usa muito o celular para acessar os sites.
- III. A tecnologia mobile trouxe a tona o design responsivo pois o smartphone já ultrapassa o desktop como dispositivo preferido para acesso a internet.
- IV. Em sites de e-commerce a ausência de um design responsivo não tende a impactar o negócio
- V. O objetivo do layout responsivo é entregar a melhor visualização conforme dispositivo em uso.

Com base em sua análise, marque a UNICA opção com todas as assertivas corretas

- ☐ I e IV apenas
- ☐ I e V apenas
- ☐ III e V apenas
- ☐ I e III apenas
- ☒ I, III e V apenas



Questão

 Resp.
Correta

Uma das heurísticas propostas pelo método de inspeção de Jakob Nielsen, a Avaliação Heurística, versa sobre manter um modelo típico de apresentação de informações. De qual heurística estamos falando?

Assinale a única opção correta:

- ☐ Visibilidade do estado do sistema.
- ☒ Consistência e padrões.
- ☐ Prevenir erros.
- ☐ Compatível com o mundo real.
- ☐ Controle de liberdade do usuário.



Questão



**Resp.
Correta**

Caracteriza-se como uma etapa extremamente relevante no planejamento inicial e construção do design do website. Utilizado precipuamente para introduzir o usuário no projeto a fim de equacionar aspectos relevantes como, por exemplo, o layout e elementos de interface. É uma espécie de desenho, um esboço inicial da interface.

Analise as alternativas a seguir e marque aquela que contenha a definição correta:

- ☒ Wireframe
- ☐ Layout final
- ☐ Protoframe
- ☐ Protótipo
- ☐ Borrão



4 Questão



Resp.
Correta

No desenvolvimento de software cada vez mais é demandada maior agilidade e produtividade para os programadores na elaboração de código-fonte. Para atender essa necessidade se torna fundamental a adoção de um sistema de:

- ☐ Banco de Dados.
- ☐ Alocação de Atividades.
- ☐ Segurança da Informação.
- ☐ Gerenciamento de Projetos.
- ☒ Controle de Versão.



5 Questão



Resp.
Errada

Analise as afirmativas:

Em relação ao software Git, pode-se afirmar que:

I. Quando usamos o comando git checkout main, o resultado esperado é mudar para o ramo específico no qual foi criado para que o desenvolvedor pudesse trabalhar em sua estação de trabalho.

Porque

II. Ao digitar o comando git branch repdesenv, será criado uma ramificação tendo como base o ramo principal (main).

Marque a alternativa correta.

- ☐ As duas afirmativas estão corretas e a segunda não justifica a primeira.
- ☒ A primeira afirmativa é verdadeira e a segunda afirmativa é falsa.
- ☐ As duas afirmativas são falsas.
- ☐ A primeira afirmativa é falsa e a segunda afirmativa é verdadeira.
- ☐ As duas afirmativas estão corretas e a segunda justifica a primeira.



Questão



Resp.
Errada

Analise as afirmativas:

Em relação ao software Git, pode-se afirmar que:

I. Se um arquivo for removido do diretório de trabalho, no status do diretório Git, ele irá aparecer como um conteúdo a ser excluído do repositório.

Porque

II. Para que o arquivo seja removido do repositório no próximo commit, utiliza-se o comando git rm.

Marque a alternativa correta.

- ☒ A primeira afirmativa é verdadeira e a segunda afirmativa é falsa.
- ☐ As duas afirmativas estão corretas e a segunda justifica a primeira.
- ☐ As duas afirmativas estão corretas e a segunda não justifica a primeira.
- ☐ A primeira afirmativa é falsa e a segunda afirmativa é verdadeira.
- ☐ As duas afirmativas são falsas.



7 Questão



Resp.
Correta

(UFRJ/2012) Affordance é um conceito básico ligado ao estudo das interações humano-computador e suas interfaces. Affordance é um conceito originado na:

- ☐ sociologia e diz respeito à baixa qualidade exibida pelos atuais sistemas baseados em código aberto cuja interfaces e interações não são fáceis de manejar e executar mesmo pelos usuários especialistas.
- ☐ área de engenharia semiótica e descreve como o desenvolvedor deverá projetar interfaces gráficas fáceis de utilizar mesmo dentro dos usuários portadores de necessidades especiais.
- ☐ área de engenharia de software e prega que sua adoção por parte dos usuários é fundamental para definir a aceitabilidade, usabilidade e corretude de um sistema rico em interfaces gráficas.
- ☐ área de engenharia de software e lista o conjunto das melhores práticas para o projeto e desenvolvimento de interfaces gráficas de sistemas que irão executar em dispositivos móveis ubíquos.
- ☒ psicologia e diz respeito ao conjunto de características dos objetos de interface que determinam ou sugerem ao usuário de um sistema quais tipos de ações/usos se podem fazer com os objetos.



8 Questão



Resp.
Correta

Para interagir com um software, primariamente utiliza-se a interface, onde é possível acessar as opções e informações que possibilitam gerenciá-lo. Se existir dificuldade para entender as informações da tela e for necessário procurar suas funcionalidades, o software não será tão útil.

Disponível em: <https://medium.com/contexto-delimitado/interface-humano-computador-5bd0ee9d7d2e>.

Acesso em: 23 set. 2022.

É sempre importante registrar, organizar e refinar os dados coletados. Acerca dos conceitos de Interface Humano-Computador, o que são personas?

- ☐ Requisitos descartáveis do sistema.
- ☒ Perfil hipotético do usuário.
- ☐ Usuários administradores do sistema.
- ☐ Representantes de usuários.
- ☐ Todos os envolvidos no design da interface.

- ☐ Todos os envolvidos no design da interface.

**Questão** Resp.
Correta

IHC significa Interação Humano-Computador e é uma área de estudo que se concentra na relação entre seres humanos e computadores, sistemas e tecnologias interativas. O objetivo principal da IHC é desenvolver tecnologias e interfaces que permitam aos usuários interagir com sistemas de computador de maneira eficaz, eficiente e satisfatória. Isso pode incluir o projeto de interfaces de usuário, o desenvolvimento de software interativo e a realização de estudos empíricos sobre a experiência do usuário. Em uma de suas "propriedades", fica claro a intenção de transmitir ao usuário, de forma eficaz e eficiente, as intenções da interação com a interface. A que propriedade se refere essa afirmação?

- ☐ Adaptabilidade.
- ☐ Affordance.
- ☐ Complexidade.
- ☒ Comunicabilidade.
- ☐ Previsibilidade.

**Questão** Resp.
Correta

Projetos de software podem apresentar diversas dificuldades, que vão desde questões técnicas até problemas relacionados à gestão do projeto e às relações interpessoais da equipe envolvida. Qual método ágil de desenvolvimento é amplamente utilizado em projetos de software?

- ☐ Sapphire
- ☐ Python
- ☒ Scrum
- ☐ Routinator
- ☐ Ruby