



Check Point

avale sua aprendizagem

Disc.: **MEU PRIMEIRO FRAMEWORK**

202212181407

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

Acertos: **8** de 10



1 Questão

 Resp.
Correta

Avalie o contexto a seguir de uma situação empresarial.

Contexto: Os colaboradores da empresa não possuem muita experiência com Tecnologia da Informação e, os requisitos ainda estão incertos.

Assinale a única alternativa que apresenta apenas a técnica que deve ser aplicada na situação acima contextualizada.

- ☐ Cenários.
- ☐ Observação Indireta.
- ☒ Prototipação.
- ☐ Questionário.
- ☐ Entrevista.



2 Questão

 Resp.
Errada

Identifique para cada declaração a seguir se trata-se de requisito funcional (RF), requisito não funcional (RNF) ou regra de negócio (RN).

- I. A interface deve ser projetada com base nas abordagens do Design Responsivo.
- II. O sistema deve registrar os possíveis perfis de usuários do website.
- III. O sistema deve gerar o arquivo de pagamentos dos colaboradores, para o banco, em 10 segundos, no máximo.
- IV. O sistema deve permitir excluir todos os produtos que estejam no carrinho de compras.
- V. Produtos até R\$100,00, não podem ser parcelados no cartão de crédito.

Assinale a única opção que apresenta, em ordem (1 a 5), a correta classificação de cada declaração.

- ☐ I-RNF, II-RF, III-RNF, IV-RNF, V-RN
- ☒ I-RNF, II-RN, III-RNF, IV-RF, V-RN
- ☐ I-RF, II-RF, III-RN, IV-RF, V-RN
- ☐ I-RNF, II-RF, III-RF, IV-RNF, V-RN

- ☐ I-RNF, II-RF, III-RF, IV-RNF, V-RN
- ☐ I-RNF, II-RF, III-RNF, IV-RF, V-RN

**3 Questão**

Resp. Correta

No que tange a regras do negócio, avalie as assertivas a seguir:

- I. São premissas e restrições diretamente relacionadas ao negócio.
- II. Exemplo: Clientes inadimplentes somente pagam suas compras à vista.
- III. Exemplo: Compras acima de R\$1.000,00 podem ser parceladas em até 10 vezes sem juros.
- IV. Exemplo: A interface deve ser touchscreen em todo o sistema.

Com base em sua análise, assinale a única opção que apresenta todas as assertivas corretas.

- ☐ I e II, apenas.
- ☐ II e III, apenas.
- ☐ III e IV, apenas.
- ☐ II, III e IV, apenas.
- ☒ I, II e III, apenas

**4 Questão**

Resp. Correta

No seguinte código JavaScript, qual a expressão deve ser atribuída a variável `regexp` para realizar o teste corretamente?

```
function is_html(str) {  
  regexp = ...  
  if (regexp.test(str)) {  
    return true;  
  }  
  else {  
    return false;  
  }  
}  
  
console.log(is_html('')); //false  
console.log(is_html('')); //false  
console.log(is_html('.selector')); //false  
console.log(is_html('<html><body></div></body></html>')); //true
```

- ☐ /<^([a-z]+) *[^']*?>/
- ☐ /(<[d]+) *[^']*?>/
- ☒ /<([A-Z]+) *[^']*?>/
- ☐ /<([A-Z]+) . *[^']*?>/
- ☐ /<^([A-Z]+) *[^']*?>/;

**5 Questão**

Resp. Errada

No seguinte código Python, a função `text_match` valida as strings que terminam com uma palavra no fim da string. Qual a opção abaixo contém a expressão adequada para que função `text_mach` realize a validação de maneira adequada?

```
import re
def text_match(text):
    patterns = ...
    if re.search(patterns, text):
        return 'Deu match!'
    else:
        return('Não Acheu!')
print(text_match('teste !'));
print(text_match('teste234 olha lá '));
print(text_match('@#$ 1243 teste234 se liga'));
```

- ☐ `r'^[:letter:]+\S*$'`
- ☐ `r'w+\S*$'`
- ☒ `r'\w*$'`
- ☐ `r'^[:letter:]*$'`
- ☐ `r'^\w+\S*$'`



6

Questão

Resp.
Correta

No seguinte código JavaScript, qual a expressão deve ser atribuída a variável `regex` para realizar o teste corretamente?

```
function isTimeString(str) {
    regex = ...;

    if (regex.test(str)) {
        return true;
    }
    else {
        return false;
    }
}

console.log(isTimeString("11:35:30")); //true
console.log(isTimeString("90:90:90")); //false
```

- ☐ `/^([\d]?[\d]):([\d]?[\d]):([\d-]?[\d])$/`
- ☒ `/^[2[0-3]|[01]?[0-9]):([0-5]?[0-9]):([0-5]?[0-9])$/`
- ☐ `/^([0-5]?[0-9]):(2[0-3]|[01]?[0-9]):([0-5]?[0-9])$/`
- ☐ `/^([09]?[0-9]):([0-9]?[0-9]):([0-9]?[0-9])$/`
- ☐ `/^[2[0-3]|[01]?[0-9]):([0-9]?[0-9]):([0-]?[0-9])$/`



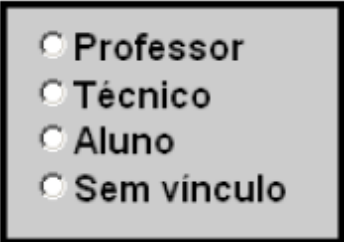
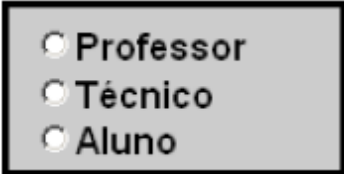
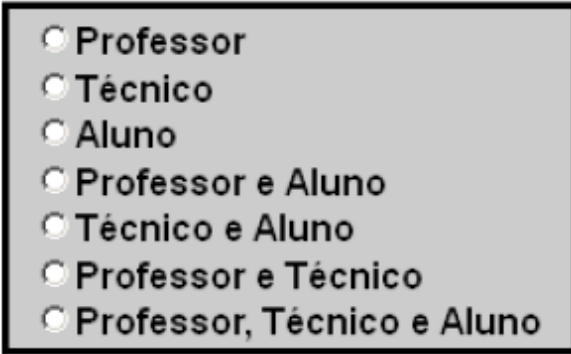
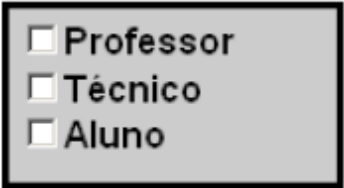
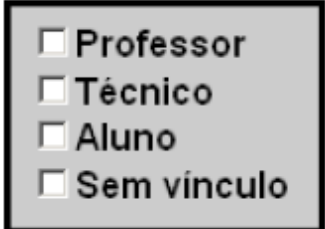
7

Questão

Resp.
Correta

(FAIRGS/2015) Uma universidade possui entre seus usuários de serviços os vinculados como

(FAURGS/2015) Uma universidade possui, entre seus usuários de serviços, os vinculados, como professores, técnicos e alunos, e os não vinculados, a comunidade. Os usuários vinculados podem ter um único vínculo ou mais, simultaneamente. Considerando as regras padronizadas de marcação das ferramentas gráficas (botão de rádio e caixa de seleção múltipla - checkbox), assinale a alternativa que apresenta a interface gráfica mais adequada, em função de sua usabilidade e simplicidade, que permite a identificação inequívoca dos vínculos dos usuários e que não permite marcações inconsistentes.

- ☐ 
- ☐ 
- ☐ 
- ☒ 
- ☐ 



8

Questão

Resp.
Correta

Em IHC, temos o conceito de interação, que consiste na comunicação entre homem e máquina. Dentro desse conceito, temos quatro perspectivas. A perspectiva de sistema, de parceiro de discurso, de ferramenta e de mídia. Sobre a perspectiva de ferramenta podemos dizer que:

- ☐ O sistema é interativo.
- ☐ O sistema apenas reage às interações.
- ☒ O sistema é um instrumento para realização de tarefas.
- ☐ O sistema vê o usuário como um outro sistema.
- ☐ O sistema assume o papel de um ser humano.

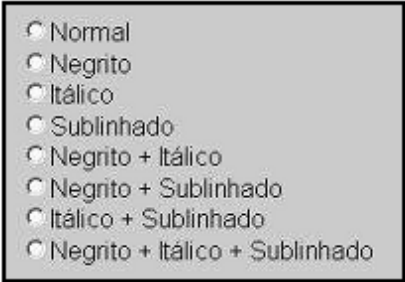
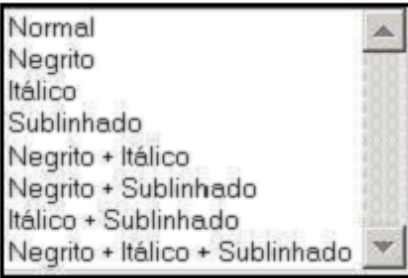
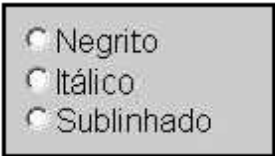
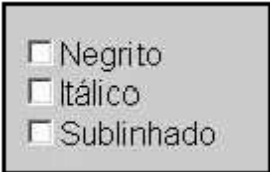
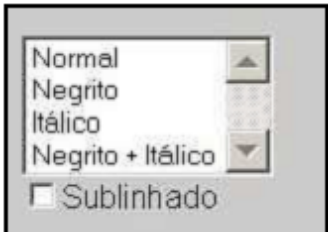


Questão



**Resp.
Correta**

(UFRGS/2013) Deseja-se implementar uma interface gráfica que permita que se escolha a marcação dos efeitos de texto Negrito, Itálico e Sublinhado, de tal forma que possa ser escolhido um dos três efeitos, dois deles ou até os três simultaneamente, ou, ainda, nenhum deles, mantendo o texto no modo normal, isto é, sem nenhum efeito. Segundo as regras de usabilidade vigentes, qual é a alternativa que realiza o solicitado com maior usabilidade?

- ☐ 
- ☐ 
- ☐ 
- ☒ 
- ☐ 



Questão

Resp.
Correta

Existem 3 tipos de problemas que podem ser encontrados pelos usuários durante o uso do software. São eles: **Barreiras**, **Obstáculos** e **Ruídos**. A melhor definição para Ruído é:

- ☐ Tipo de problema que os usuários não conseguem superar sem ajuda externa.
- ☐ Tipo de problema que atrasa a execução do trabalho por parte do usuário.
- ☐ Tipo de problema que impossibilita que os usuários executem seu trabalho.
- ☐ Tipo de problema que os usuários conseguem resolver após algumas tentativas.
- ☒ Tipo de problema mais simples. Não atrapalha nem atrasa a execução do trabalho do usuário.

