

	Prova A1 – Algoritmo e Lógica de Programação		
	Prof: Alexsander Barreto	Turma: ADS2	Data:
	Acadêmico:		

INSTRUÇÕES:

- A avaliação é composta por 20 questões que devem ser respondidas conforme o comando.
- Utilize somente caneta esferográfica azul ou preta, estando o aluno ciente de que provas feitas a lápis não poderão ter sua correção contestada.
- É expressamente proibido o uso de telefones celulares ou quaisquer outros aparelhos eletrônicos durante a realização da prova, bem como a comunicação entre os estudantes, sendo tal ato considerado fraude, que implicará em nota 0,0 (zero).
- Não consulte material bibliográfico, cadernos ou anotações de qualquer espécie.
- Só poderá deixar o local da aplicação após decorridos uma hora do início da avaliação.

<p>Questões:</p> <p>1: Qual é o objetivo principal da lógica de programação?</p> <p>a) Escrever código bonito.</p> <p>b) Resolver problemas de forma eficiente usando algoritmos.</p> <p>c) Criar interfaces de usuário atraentes.</p> <p>d) Aprender várias linguagens de programação.</p>	<p>2: O que é um algoritmo?</p> <p>a) Um programa de computador.</p> <p>b) Uma linguagem de programação.</p> <p>c) Um conjunto de instruções ordenadas para realizar uma tarefa.</p> <p>d) Um tipo de hardware.</p>
---	--

3: O que é uma variável em programação?

- a) Um valor constante.
- b) Uma função matemática.
- c) Um local na memória para armazenar dados.
- d) Uma operação lógica.

5: Qual é a função do comando "if" em programação?

- a) Repetir um bloco de código.
- b) Realizar uma operação matemática.
- c) Tomar decisões condicionais.
- d) Definir uma função.

7: O que é uma função em programação?

- a) Um tipo de dado.
- b) Uma estrutura de repetição.
- c) Um bloco de código que realiza uma tarefa específica.
- d) Uma variável.

9: O que é um operador lógico?

- a) Um símbolo matemático.
- b) Um comando de impressão.
- c) Um caractere especial.
- d) Um operador que realiza operações lógicas, como AND, OR e NOT.

4: O que é um loop em programação?

- a) Um erro no código.
- b) Uma estrutura de decisão.
- c) Um bloco de código que é executado repetidamente.
- d) Uma variável que armazena múltiplos valores.

6: O que é um array ou vetor em programação?

- a) Uma estrutura de controle.
- b) Uma linguagem de programação.
- c) Uma sequência de caracteres.
- d) Uma coleção ordenada de elementos.

8: Qual é a diferença entre "==" e "===" em algumas linguagens de programação?

- a) Não há diferença, ambos são iguais.
- b) "==" compara apenas o valor, enquanto "===" compara o valor e o tipo.
- c) "===" compara apenas o valor, enquanto "==" compara o valor e o tipo.
- d) "===" é usado para operações matemáticas, enquanto "==" é usado para comparações lógicas.
- d) Uma variável que armazena múltiplos valores.

10: O que é debugging em programação?

- a) Escrever código sem erros.
- b) Corrigir erros no código.
- c) O processo de otimização de código.
- d) Testar a eficiência de um programa.

11: Em programação, o que é uma API?

- a) Uma linguagem de programação.
- b) Um conjunto de regras gramaticais.
- c) Uma interface de programação de aplicativos.
- d) Uma estrutura de controle.

13: O que é orientação a objetos em programação?

- a) Uma técnica de design de interfaces.
- b) Um método de programação estruturada.
- c) Um paradigma de programação que organiza o código em objetos.
- d) Uma linguagem de programação.

15: O que é herança em programação orientada a objetos?

- a) A capacidade de uma classe herdar propriedades e métodos de outra classe.
- b) Um erro no código.
- c) Uma função matemática.
- d) Um tipo de loop.

17: O que é encapsulamento em programação orientada a objetos?

- a) A capacidade de uma classe ter vários métodos com o mesmo nome.
- b) A capacidade de uma classe herdar propriedades e métodos de outra classe.
- c) O processo de agrupar dados e métodos em uma única unidade.
- d) Uma técnica de design de interfaces.

12: O que é recursividade em programação?

- a) Um tipo de loop.
- b) A capacidade de uma função chamar a si mesma.
- c) Uma linguagem de programação.
- d) Um operador lógico.

14: O que é um método em programação orientada a objetos?

- a) Um tipo de loop.
- b) Uma função que pertence a uma classe.
- c) Uma variável.
- d) Um operador lógico.

16: O que é polimorfismo em programação orientada a objetos?

- a) A capacidade de uma classe herdar propriedades e métodos de outra classe.
- b) A capacidade de uma classe ter vários métodos com o mesmo nome.
- c) Uma técnica de design de interfaces.
- d) Um método de programação estruturada.

18: O que é uma exceção em programação?

- a) Um erro no código.
- b) Uma linguagem de programação.
- c) Um tipo de loop.
- d) Uma situação anormal ou imprevista que ocorre durante a execução do programa.

d) Uma variável.

[illegible]