|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ALUNO** |  | | | **MATRÍCULA** |  |
| **DISCIPLINA** |  | | | **DATA DA PROVA** | 4 |
| **PROFESSOR** | **ÍTALO NUNES** | | | **TIPO DE PROVA** |  |
| **TURMA** |  | **CÓDIGO DA TURMA** |  | **NOTA** |  |

**ATENÇÃO:**

- A avaliação somente poderá ser entregue depois de decorridos 50min de seu início.

- Caneta esferográfica azul ou preta. Provas entregues escritas a lápis **NÃO** serão corrigidas.

- Será atribuída nota zero a aluno que devolver sua prova em branco, independentemente de ter assinado a Ata de Prova.

- Ao aluno flagrado **utilizando meios ilícitos ou não autorizados pelo professor para responder a avaliação** será atribuída nota zero e, mediante representação do professor, responderá a Procedimento Administrativo Disciplinar, com base no Código de Ética.

1. Sabemos que existem várias linguagens de programação para dispositivos móveis e existem algumas que são denominadas híbridas, sendo assim podemos classificar o Flutter nessa segunda parte das linguagens. Mas, como podemos definir o que é o Flutter?

**Qual das seguintes afirmações está correta?**

**A) Flutter é uma linguagem de código aberto desenvolvido pelo Google para criar aplicativos nativos para iOS, Android, desktop e web usando uma única base de código.**

**B) Uma linguagem de programação para unicamente pensada para dispositivos móveis.**

**C) Um sistema operacional para smartphones.**

**D) Um serviço de armazenamento em nuvem.**

**E) Um aplicativo de mensagens instantâneas.**

1. Quais são as principais vantagens do Flutter em comparação com outras tecnologias de desenvolvimento de aplicativos?

**A) Desenvolvimento superlento.**

**B) Suporte a múltiplas para poucas plataformas.**

**C) Algumas vantagens do Flutter incluem: desenvolvimento rápido, hot reload, UI rica e personalizável, desempenho de alta velocidade e suporte a múltiplas plataformas.**

**D) UI rica e personalizável, mas que deixa a aplicação lenta.**

**E) Todas as opções anteriores estão corretas.**

1. Quais são as diferenças entre StatelessWidget e StatefulWidget?

**A) StatelessWidget é um widget que não tem estado interno, enquanto StatefulWidget é um widget que pode ter um estado interno mutável que pode ser atualizado ao longo do tempo.**

**B) Ambos são iguais e não há qualquer diferença em sua construção ou concepção no flutter.**

**C) StatelessWidget é um widget com estado interno mutável.**

**D) StateFullWidget é um widget com estado imutável.**

**E) Todas as opções anteriores estão corretas.**

1. Sabemos que no Flutter tudo que posicionamos podemos definir como blocos de encaixe, sendo assim, o que são widgets no Flutter?

**A) Elementos visuais como botões e textos.**

**B) Componentes complexos como listas e formulários.**

**C) Blocos de construção básicos da interface de usuário.**

**D) Widgets são os blocos de construção básicos de uma interface de usuário no Flutter. Eles podem representar elementos visuais (como botões e textos) ou componentes mais complexos, como listas e formulários.**

**E) Nenhuma das opções anteriores está correta.**

1. O flutter tem em sua origem a substituição no ECMAScript( Javascript) , e possui dois métodos que são comumente usados para adicionar e remover elementos em arrays, contudo, no flutter, estes mesmos métodos possuem outra finalidade. Como você lida com a navegação entre telas no Flutter?

**A) A navegação entre telas no Flutter pode ser gerenciada usando a classe Navigator. Você pode usar o método Navigator.push() para empilhar uma nova tela na parte superior da pilha e Navigator.pop() para retornar à tela anterior.**

**B) Não é possível navegar entre telas no Flutter.**

**C) Com movimentos de pinças nos dedos das mãos.**

**D) Facilita a criação de aplicativos complexos.**

**E) Nenhuma das alternativas é correta.**

1. No Desenvolvimento Mobile, é importante considerar a experiência do usuário (UX) ao projetar e desenvolver aplicativos. Isso envolve garantir que a interface do usuário seja intuitiva, responsiva e visualmente atraente. Por que a experiência do usuário é um aspecto essencial do Desenvolvimento Mobile?

**A) Para aumentar a complexidade da interface do usuário.**

**B) Para garantir que o aplicativo seja executado apenas em dispositivos de alta qualidade.**

**C) Para melhorar a usabilidade e a satisfação do usuário.**

**D) Para reduzir a variedade de recursos disponíveis no aplicativo.**

**E) Nenhuma das opções anteriores está correta.**

1. Widgets são os blocos de construção fundamentais em Flutter, usados para construir a interface do usuário. Eles podem ser combinados e aninhados para criar layouts complexos e interativos. Qual é a principal vantagem dos Widgets em Flutter?

**A) Permitem apenas a criação de interfaces de usuário estáticas.**

**B) São compatíveis apenas com uma plataforma de desenvolvimento móvel.**

**C) Facilitam a reutilização de código e a personalização de interfaces de usuário.**

**D) Limitam a flexibilidade na criação de layouts e interações.**

**E)** **Todas as opções anteriores estão corretas.**

1. O Desenvolvimento Mobile refere-se ao processo de criação de aplicativos projetados para serem executados em dispositivos móveis, como smartphones e tablets. Esse processo envolve o uso de frameworks e linguagens de programação adequadas para a plataforma alvo. Qual é o objetivo principal do Desenvolvimento Mobile?

**A) Criar aplicativos que funcionem apenas em dispositivos específicos.**

**B) Oferecer uma experiência consistente em diferentes dispositivos móveis.**

**C) Maximizar o desempenho dos aplicativos em dispositivos de alta potência.**

**D) Limitar a acessibilidade dos aplicativos a determinados grupos de usuários.**

**E) Reduz o tamanho do aplicativo final.**

1. Ao criar layouts em Flutter, os desenvolvedores usam Views para estruturar a aparência de suas telas. As Views são responsáveis por organizar e posicionar os widgets na hierarquia da interface do usuário. Qual é a função principal das Views em um aplicativo Flutter?

**A) Manipular a lógica de negócios.**

**B) Estruturar a interface do usuário.**

**C) Gerenciar o estado da aplicação.**

**D) Realizar requisições de rede.**

**E) Estilizar o texto e as cores da interface do usuário.**

1. Qual termo é usado em Flutter para descrever os elementos visuais básicos, como botões, textos e imagens, que compõem a interface do usuário de um aplicativo?

**A) Componentes.**

**B) Widgets.**

**C) Views.**

**D) Elementos.**

**E) Gerenciar as animações da interface do usuário.**