

# Ex4

- Entrega 13 mar em 23:59
- Pontos 2
- Perguntas 1
- Disponível 13 mar em 12:30 - 13 mar em 23:59 11 horas e 29 minutos
- Limite de tempo Nenhum
- Tentativas permitidas Sem limite

## Instruções

Para realizar esta tarefa, você:

- pode consultar a Bibliografia;
- não pode consultar colegas;
- deve observar o prazo máximo para responder, normalmente durante a aula.
- dê uma resposta objetiva, embora não haja limite mínimo ou máximo de conteúdo para sua resposta.

Este teste foi travado 13 mar em 23:59.

## Histórico de tentativas

	Tentativa	Tempo	Pontuação
<b>MAIS RECENTE</b>	<a href="#">Tentativa 1</a>	16 minutos	2 de 2

Pontuação desta tentativa: 2 de 2

Enviado 13 mar em 20:00

Esta tentativa levou 16 minutos.



Pergunta 1

2 / 2 pts

Considerando o assunto "Amarração" (*Binding*), apresente seu conceito e um trecho de código, em sua "LP favorita", com algum tipo de declaração.

Sua resposta deve conter 3 componentes:

- 1) definição de amarração;
- 2) "LP favorita";
- 3) trecho de código com algum tipo de declaração, em sua "LP favorita".

Sua Resposta:

"Amarração" (Binding), na programação, é uma especificação de alguns dos atributos de uma entidade. Esses atributos podem ser, como exemplo, nome, valor, escopo, tipo, tempo de vida e área da memória onde vai ser guardado. A amarração pode ser dividida entre estática, que é definida antes da execução do programa e que não pode ser alterada posteriormente, e dinâmica que é estabelecida durante a execução do programa e pode ser alterada de acordo com as normas da linguagem de programação.

A seguir segue um trecho de código que apresenta um tipo de declaração, a declaração de variáveis, na Linguagem de Programação C:

```
int main() {  
    int a = 10; // DECLARAÇÃO VARIÁVEL  
    printf("Valor de a: %d\n", a);  
    return 0;  
}
```

Pontuação do teste: 2 de 2