

Elaborar 4 questões objetivas alinhadas com os 4 objetivos de aprendizagem.

(Larissa Camila da Silva)

1. Em Python, o que são funções e para que servem? Assinale a alternativa INCORRETA.
 - a) São um grupo de instruções, que realizam uma tarefa específica
 - b) São um grupo de instruções, que que repete uma quantia finita de vezes (for), e outro que repetirá, enquanto uma condição seja verdadeira, ou seja, um repetidor condicional (while).
 - c) São um grupo de instruções, que ajudam a quebrar o nosso programa em partes menores e modularizadas
 - d) São um grupo de instruções, que ajudam a manter a organização e o gerenciamento evitando repetições no código e seu reúso.
2. Sabemos que um objeto é um elemento computacional que representa alguma entidade (abstrata ou concreta), assinale a alternativa INCORRETA:
 - a) Tudo pode ser potencialmente representado como um objeto.
 - b) Um objeto possui um espaço em memória para registrar o seu estado atual (um valor).
 - c) Existe um conjunto de operações associadas que podem ser aplicadas a ele (o objeto).
 - d) É o nome chamado a uma única repetição do bloco de instrução.
3. A classe é um padrão para definição de objetos, acerca disso assinale a alternativa CORRETA:
 - a) Permite percorrer os itens de uma coleção e, para cada um deles, executar um bloco de código.
 - b) Descreve que propriedades ou atributos o objeto terá, além de descrever qual o comportamento de objetos da classe.
 - c) Faz com que um conjunto de instruções seja executado enquanto uma condição for atendida.
 - d) É o conjunto de instrução que sempre está na sequência das estruturas e sempre estarão na indentação, um nível hierarquico à frente da definição da estrutura.
4. A programação orientada à objetos tem suas origens na década de 1960 e em meados da década de 1980 ela se tornou no principal paradigma de programação utilizado na criação de software.

Assinale a alternativa que NÃO representa um objetivo da programação orientada à objetos:

- a). Tratar o rápido aumento no tamanho e complexidade dos sistemas de software.
- b) Facilitar a modificação de sistemas grandes e complexos ao longo do tempo.
- c) Criar objetos que contém tanto dados quanto funcionalidades.
- d) Escrever funções ou procedimentos que operam sobre os dados.