

Questão 1

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O projeto é o processo criativo de transformar uma especificação de um problema em uma especificação de uma solução

✓

Questão 2

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Apenas uma solução de projeto é possível para atender aos requisitos da fase de análise

Escolha uma opção:

☐ Verdadeiro

☒ Falso

Questão 3

Parcialmente correto

Atingiu 1,67 de 2,00

Serão feitas afirmações sobre Princípios do Projeto. Indique se essas afirmações são "VERDADE" ou "MENTIRA":

Ser estruturado para não permitir mudanças. Um projeto de software bem estruturado não é suscetível a mudanças.

MENTIRA

✓

Estar relacionado aos modelos de análise e à especificação de requisitos e deve ser a eles rastreado.

VERDADE

✓

Não se deve considerar abordagens alternativas com base nos requisitos e conceitos de projeto de software, pois a construção do software é um projeto planejado e portanto não deve ser suscetível a "ganbarrias".

MENTIRA

✓

Utilizar multiplicidade de estilos de interfaces gráficas. Cada tela deve ter uma identidade própria. Pois desenvolver software também é uma arte.

MENTIRA

✓

Acomodar circunstâncias não usuais e, se necessário abortar o processamento, fazê-lo de modo elegante.

MENTIRA

✗

Não "reinventar a roda", isto é, reutilizar componentes, frameworks, padrões e outras soluções que se mostraram eficazes em outros projetos, sobretudo aqueles similares ao sistema em desenvolvimento.

VERDADE

✓

Questão 4

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

São princípios da Modelagem Agil. EXCETO:

Escolha uma opção:

☐ a. Procure produzir modelos mais simples.

☐ b. Construa modelos de modo que sejam passíveis de mudanças.

☐ c. Seja econômico. Não crie mais modelos do que você precisa. Seja capaz de declarar um objetivo para cada modelo criado.

☒ d. Planeje tudo que for possível com antecedência e evite mudanças pois elas induzem a erros. ✓ Resposta Correta!!! Parabéns!!!

☐ e. Obtenha feedback tão logo quanto possível.

A resposta correta é: Planeje tudo que for possível com antecedência e evite mudanças pois elas induzem a erros.

Questão 3

Parcialmente correto

Atingiu 1,67 de 2,00

Serão feitas afirmações sobre Princípios do Projeto. Indique se essas afirmações são "VERDADE" ou "MENTIRA":

Ser estruturado para não permitir mudanças. Um projeto de software bem estruturado não é suscetível a mudanças.

MENTIRA

✓

Estar relacionado aos modelos de análise e à especificação de requisitos e deve ser a eles rastreado.

VERDADE

✓

Não se deve considerar abordagens alternativas com base nos requisitos e conceitos de projeto de software, pois a construção do software é um projeto planejado e portanto não deve ser suscetível a "ganbarrias".

MENTIRA

✓

Utilizar multiplicidade de estilos de interfaces gráficas. Cada tela deve ter uma identidade própria. Pois desenvolver software também é uma arte.

MENTIRA

✓

Acomodar circunstâncias não usuais e, se necessário abortar o processamento, fazê-lo de modo elegante.

MENTIRA

✗

Não "reinventar a roda", isto é, reutilizar componentes, frameworks, padrões e outras soluções que se mostraram eficazes em outros projetos, sobretudo aqueles similares ao sistema em desenvolvimento.

VERDADE

✓

Questão 4

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

São princípios da Modelagem Agil. EXCETO:

Escolha uma opção:

☐ a. Procure produzir modelos mais simples.

☐ b. Construa modelos de modo que sejam passíveis de mudanças.

☐ c. Seja econômico. Não crie mais modelos do que você precisa. Seja capaz de declarar um objetivo para cada modelo criado.

☒ d. Planeje tudo que for possível com antecedência e evite mudanças pois elas induzem a erros. ✓ Resposta Correta!!! Parabéns!!!

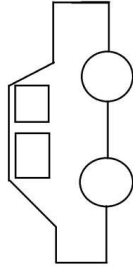
☐ e. Obtenha feedback tão logo quanto possível.

A resposta correta é: Planeje tudo que for possível com antecedência e evite mudanças pois elas induzem a erros.

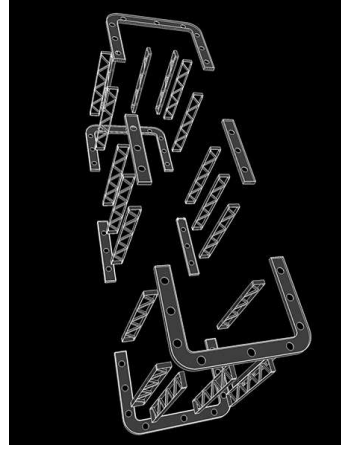
Associe as imagens aos aspectos de qualidade de desenvolvimento de software:



Ocultação das Informações



Abstração



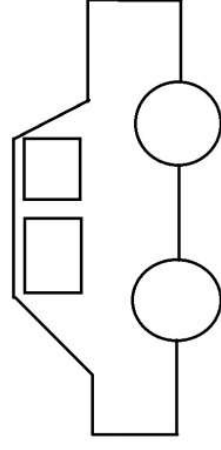
Modularidade



A resposta correta é:

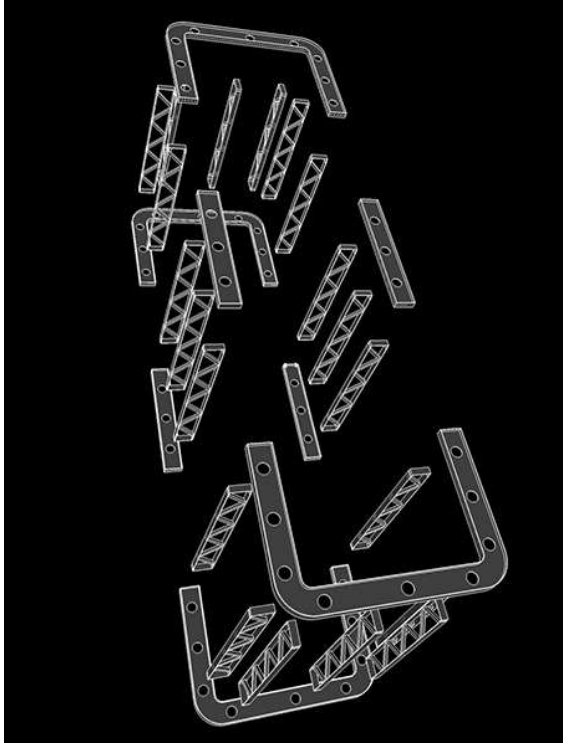


– Ocultação das Informações,



– Abstração,





– Modularidade.



Questão 6

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Um módulo possui uma alta independência funcional quando possui alta coesão e baixo acoplamento.

Escolha uma opção:

☒ Verdadeiro

☐ Falso

Resposta Correta!!! Parabéns!!!

A resposta correta é 'Verdadeiro'.

Questão 7

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Podemos dizer que quando temos alta coesão temos alta relação entre os módulos.

Escolha uma opção:

☐ Verdadeiro

☒ Falso

Resposta Correta!!! A coesão se refere a ligação entre os elementos internos do módulo e não a relação entre módulos (tratada pelo acoplamento)

A resposta correta é 'Falso'.

Questão 8

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O objetivo de um padrão é registrar a experiência no projeto de software, facilitando assim reaproveitamento com maior qualidade

Escolha uma opção:

☒ Verdadeiro

☐ Falso

Resposta correta!!! Parabéns!!!

A resposta correta é 'Verdadeiro'.