

## PARADIGMAS DE LINGUAGENS D76B\_13701\_R\_20231

## CONTEÚDO

Revisar envio do teste: QUESTIONÁRIO UNIDADE I

Usuário	LEONARDO DE SOUZA RODRIGUES
Curso	PARADIGMAS DE LINGUAGENS
Teste	QUESTIONÁRIO UNIDADE I
Iniciado	29/04/23 16:19
Enviado	29/04/23 16:56
Status	Completada
Resultado da tentativa	5 em 5 pontos
Tempo decorrido	36 minutos
Resultados exibidos	Respostas enviadas, Perguntas respondidas incorretamente

## Pergunta 1

0,5 em 0,5 pontos



As variáveis são encarregadas de controlar as informações de um programa e representam um endereço de um local na memória do computador. Sobre como as linguagens de programação implementam o conceito de variáveis e constantes, avalie:

- I. As propriedades conhecidas das variáveis são: nome ou identificador, endereço ou posição na memória, valor, tipo de dado, escopo e visibilidade;
- II. O trecho de programa em que uma variável pode ser referenciada é determinada pelo seu tempo de vida;
- III. O endereço da variável é determinado pelo programador;
- IV. As constantes têm as mesmas propriedades das variáveis, exceto pelo fato de não mudarem de valor.

Marque a opção que apresente, apenas, as assertivas corretas:

Resposta Selecionada: a. I e IV.

## Pergunta 2

0,5 em 0,5 pontos



Dentre os tipos de dados numéricos primitivos, suportado por algumas LPs, qual destes tipos de dados seria mais adequado para se utilizar com as informações no formato moeda quando se quer fixar, exatamente, a quantidade de dígitos da parte decimal?

Resposta Selecionada: e. Decimal.

### Pergunta 3

0,5 em 0,5 pontos



Qual é o nome da implementação da passagem de parâmetros, que é baseada no modo de entrada, em que o parâmetro do método é utilizado para inicializar uma variável local do subprograma? Essa variável é destruída ao final da execução do subprograma, então, as alterações realizadas na variável local, não são transferidas para o programa principal ou para a unidade do programa que chamou o método:

Resposta Selecionada: e. Passagem por valor.

### Pergunta 4

0,5 em 0,5 pontos



As linguagens de programação possuem um recurso importante conhecido como programação modular, que tem como função dividir um programa em submódulos ou subprogramas. Este procedimento para a resolução de problemas é conhecido na área de tecnologia da informação, como dividir para conquistar. Em cada linguagem de programação os subprogramas ou módulos são implementados de maneira diferentes como, por exemplo, nas linguagens orientadas ao objeto C#, C++ e Java; os chamados módulos, procedimentos ou funções são criados por meio das classes e dos métodos pertencentes a essas classes. Nas linguagens Cobol, Fortran, Algol 68 e Pascal, a modularização é implementada por meio dos procedimentos e das funções. Com relação ao tema, analise as asserções a seguir:

- I. A utilização de módulos ou subprogramas permite economizar um espaço de armazenamento em memória, pois as variáveis declaradas dentro dos módulos têm escopo global;
- II. A utilização de módulos ou subprogramas permitem a melhor organização do código-fonte, pois cada módulo é responsável por resolver determinada função dentro do *software*;
- III. A utilização de módulos ou subprogramas facilita a sustentação ou a manutenção do código-fonte, permitindo encontrar, mais rapidamente, os erros do programa.

Acerca dessas asserções, assinale a opção correta:

Resposta Selecionada: d. Apenas os itens II e III estão corretos.

### Pergunta 5

0,5 em 0,5 pontos



A utilização de subprogramas permite dividir um programa em várias partes ou módulos, mais fáceis de gerenciar. Todo *software* possui, em geral, um módulo principal e um ou mais submódulos que, também, pode ser chamado de procedimento ou funções. Dentre os benefícios de se utilizar o subprograma podemos considerar:

Resposta Selecionada: b. Diminuição na quantidade de códigos de programa, pois um subprograma pode ser reutilizado em diferentes lugares do *software*.

## Pergunta 6

0,5 em 0,5 pontos



A passagem de parâmetros para os subprogramas é uma característica da programação modular. Esta técnica permite que os valores das variáveis do programa principal sejam enviados para os subprogramas. Nas linguagens de programação orientadas aos objetos, como C# e Java; esta técnica pode ser utilizada por meio dos métodos do programa. Nas linguagens de programação estruturada como Algol 68 e Pascal, esta técnica é realizada através da utilização de procedimentos e funções. Com relação ao tema sobre a passagem de parâmetros para os subprogramas, analise as asserções a seguir:

- I. O modelo principal utilizado na passagem por referência é o modo entrada-saída; enquanto que, na passagem por valor, é o modo entrada;
- II. O valor de uma variável referenciada no programa principal é afetado pela alteração realizada no parâmetro, quando se utiliza a passagem por referência;
- III. Quando se utiliza a passagem por valor, o dado utilizado no parâmetro do subprograma pode ser alterado, pois estas alterações não afetarão o programa principal.

Acerca dessas asserções, assinale a opção correta:

Resposta Selecionada: e. Todos os itens estão corretos.

## Pergunta 7

0,5 em 0,5 pontos



Em subprogramas, quando nos referimos às formas de se transmitir os parâmetros para os subprogramas, qual é o nome do modo de passagem de parâmetros em que são enviadas as informações da unidade chamadora para o subprograma?

Resposta Selecionada: c. Modo de entrada.

### Pergunta 8

0,5 em 0,5 pontos



Nos subprogramas, o método de passagem de parâmetros em que são enviadas as informações do subprograma para a unidade chamadora é denominado de:

Resposta Selecionada: c. Modo de saída.

### Pergunta 9

0,5 em 0,5 pontos



O programa que utiliza a CPU para traduzir um programa-fonte, um comando de cada vez, de uma linguagem de programação interpretada, geralmente, de alto nível, e o converte em um código executável, é denominado de:

Resposta Selecionada: b. Interpretador.

### Pergunta 10

0,5 em 0,5 pontos



Dentre as estruturas condicionais existentes, escolha a alternativa que representa, corretamente, o tipo de estrutura condicional utilizada no código a seguir, desenvolvido em C#:

```
double a = 2.5;
double b = 5.2;
double c = (a + b);

if (a > b)
    Console.WriteLine("A maior que B");
if (a < c)
    Console.WriteLine("A menor que C");
if (b > a)
    Console.WriteLine("B maior que A");
if (b < c)
    Console.WriteLine("B menor que A");
```

Resposta Selecionada: a. Seleção unidirecional (ou seleção simples).

