



Alex Silva de Sousa <alex.ssousa@aluno.faculdadeimpacta.com.br>

Atividade Contínua 03 - Programação Orientada a Objetos

1 mensagem

Formulários Google <forms-receipts-noreply@google.com>
Para: alex.ssousa@aluno.faculdadeimpacta.com.br

16 de março de 2024 às 18:50

Agradecemos o preenchimento de [Atividade Contínua 03 - Programação Orientada a Objetos](#)

Veja as respostas enviadas.

Atividade Contínua 03 - Programação Orientada a Objetos

As questões contidas nessa atividade estão relacionadas aos conteúdos das partes 07, 08, 09, 10, 11 e 12.

Seu e-mail (alex.ssousa@aluno.faculdadeimpacta.com.br) foi registrado quando você enviou este formulário.

Seção 1 - TDD

Sobre significado da sigla TDD no contexto estudado nesta disciplina, marque a alternativa CORRETA. *

- ☒ Desenvolvimento Guiado por Testes (Test Driven Development)
- ☐ Duplexação por Divisão de Tempo (Time Division Duplex)
- ☐ Dispositivo de Telecomunicação para Surdos (Telecomm Device for the Deaf)
- ☐ Documento de Direção Técnica (Technical Direction Document)
- ☐ Diagrama de Decisão Ternária (Ternary Decision Diagram)

Marque a alternativa CORRETA sobre a aplicação de TDD em um projeto. *

- ☐ Deixa o desenvolvimento mais lento.
- ☐ Piora a qualidade geral do código e aumenta o consumo de espaço em disco da aplicação.
- ☐ É bem aplicado quando desenvolvemos todo o projeto primeiro, para só depois pensar nos testes.
- ☐ Só é possível de ser utilizado por equipes grandes e em grandes empresas, pois só elas dispõem dos recursos necessários.
- ☒ Os testes ocorrem ao longo de todo o desenvolvimento e direciona para um código mais simples e limpo.

No TDD temos 3 etapas, marque a alternativa que descreve corretamente cada uma delas. *

- ☒ RED: etapa de desenvolvimento dos testes; GREEN: etapa de desenvolvimento do código que passa nos testes; BLUE: etapa para refatorar e melhorar os testes e o código.
- ☐ RED: etapa de levantamento dos requisitos de projeto; GREEN: etapa de comunicação com o cliente; BLUE: etapa final.
- ☐ RED: projeto finalizado com falha; GREEN: projeto finalizado com sucesso; BLUE: projeto em andamento.
- ☐ RED: etapa de refatorar o código; GREEN: etapa de criação dos testes; BLUE: etapa final.
- ☐ RED: projeto com desenvolvimento bloqueado; GREEN: projeto em andamento; BLUE: projeto finalizado com sucesso.

Seção 2 - Exceções

Sobre o tratamento de exceções, marque a alternativa FALSA. *

- ☐ o comando try inicia um bloco de código "seguro".
- ☐ o comando except é utilizado para capturar e tratar exceções que ocorrerem dentro do respectivo bloco try.
- ☒ o comando finally será executado apenas se não for levantada nenhuma exceção no respectivo bloco try.

- ☐ é possível encadear em um mesmo bloco try diversos blocos except, especificando em cada um deles qual o tipo de exceção que ele será responsável por tratar.
- ☐ o comando finally será executado sempre ao final do bloco try-except, independentemente de haver ou não o levantamento de uma exceção no código do bloco try.

Assinale a alternativa que apresenta a sintaxe CORRETA para levantar (gerar) uma exceção genérica em Python. *

Observe que gerar ou levantar uma exceção é diferente de tratar uma exceção.

- ☒ raise Exception
- ☐ throw Exception
- ☐ up Exception
- ☐ error Exception
- ☐ exception Exception

Seção 3 - Padrões de Projeto

Marque a alternativa CORRETA sobre padrões de projeto *

- ☒ São uma descrição de um problema comum no projeto de um software e um exemplo de solução, com suas vantagens e desvantagens.
- ☐ São os diagramas da UML
- ☐ São bibliotecas externas que podemos importar para o nosso projeto
- ☐ São algoritmos de otimização do desenvolvimento de software
- ☐ São a mesma coisa que os princípios do SOLID.

Marque a alternativa CORRETA sobre os padrões de CRIAÇÃO *

- ☐ Descrevem como classes e objetos interagem e dividem responsabilidades
- ☒ Abordam problemas comuns e soluções para instanciar objetos
- ☐ Abordam modos de especificar a composição de classes, métodos e objetos

- ☐ Descrevem um método para implementar o polimorfismo na herança de classes
- ☐ Tratam da criação de métodos de classe e métodos abstratos

Marque a alternativa CORRETA sobre os padrões de ESTRUTURA *

- ☐ Descrevem como classes e objetos interagem e dividem responsabilidades
- ☐ Abordam problemas comuns e soluções para instanciar objetos
- ☒ Abordam modos de especificar a composição de classes, métodos e objetos
- ☐ Descrevem um método para implementar o polimorfismo na herança de classes
- ☐ Tratam da criação de métodos de classe e métodos abstratos

Marque a alternativa CORRETA sobre os padrões de COMPORTAMENTO *

- ☒ Descrevem como classes e objetos interagem e dividem responsabilidades
- ☐ Abordam problemas comuns e soluções para instanciar objetos
- ☐ Abordam modos de especificar a composição de classes, métodos e objetos
- ☐ Descrevem um método para implementar o polimorfismo na herança de classes
- ☐ Tratam da criação de métodos de classe e métodos abstratos

Seção 4 - SOLID

Marque a alternativa que descreve CORRETAMENTE o que significa a sigla SOLID, no contexto estudado neste curso. *

- ☒ É um acrônimo que faz referência a 5 princípios de POO pensados com o objetivo de guiar o desenvolvimento das classes para que o código seja mais robusto e flexível, melhorando sua manutenção e reutilização.
- ☐ É um acrônimo que faz referência a 5 princípios de POO pensados com o objetivo de tornar o código rígido e altamente acoplado, para que não possa ser facilmente hackeado e copiado.
- ☐ É um framework para gerenciar a instalação de dependências do projeto (bibliotecas externas) em ambientes virtuais.

- ☐ É um framework para o desenvolvimento de arquivos compilados (executáveis) com o Python.
- ☐ Essa sigla não representa nada relacionado a POO ou a programação de maneira geral.

[Crie seu próprio formulário do Google.](#)

[Denunciar abuso](#)