



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

Atividade Contínua 03 - Desenvolvimento Mobile

1 mensagem

Formulários Google <forms-receipts-noreply@google.com>

18 de março de 2025 às 20:33

Para: alex.ssousa@aluno.faculdadeimpacta.com.br

Agradecemos o preenchimento de [Atividade Contínua 03 - Desenvolvimento Mobile](#)

Veja as respostas enviadas.

Atividade Contínua 03 - Desenvolvimento Mobile

As questões contidas nessa atividade estão relacionadas aos conteúdos de todas as partes.

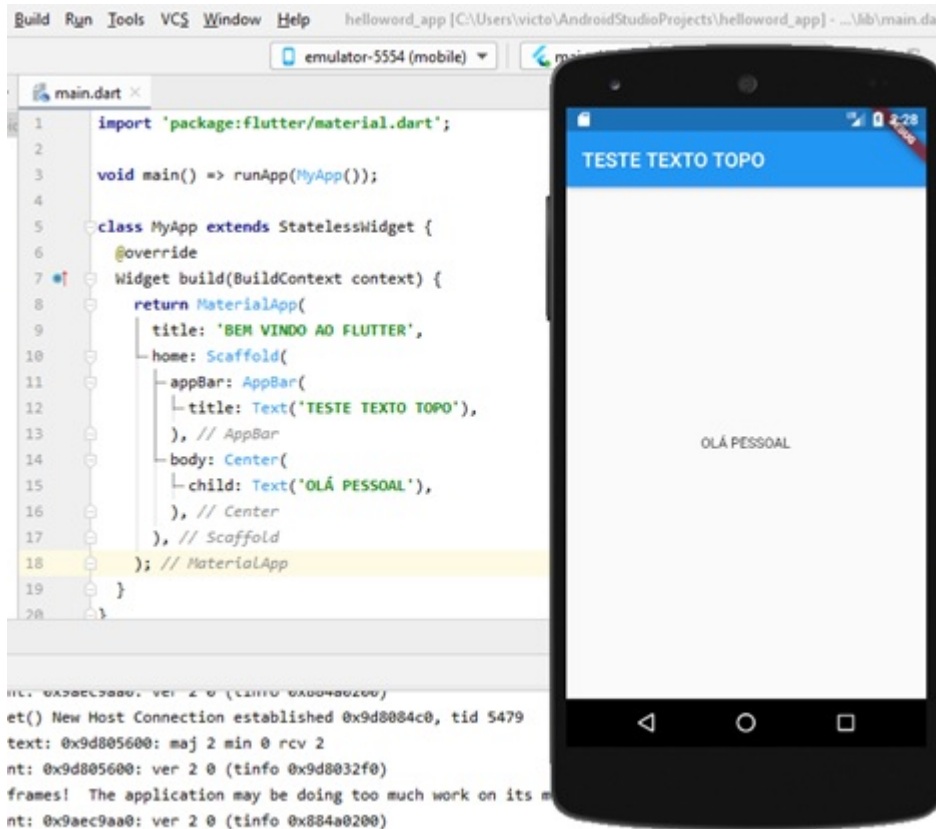
Seu e-mail (alex.ssousa@aluno.faculdadeimpacta.com.br) foi registrado quando você enviou este formulário.

Considere a imagem a seguir e o código ao lado. Indique onde está localizado a estrutura de texto com a mensagem "OLÁ PESSOAL"

Descrição da imagem #PraCegoVer:

```
import 'package:flutter/material.dart';
void main() => runApp(MyApp());
class MyApp extends StatelessWidget{
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'BEM VINDO AO FLUTTER',
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          title: Text('TESTE TEXTO TOPO'),
        ), // AppBar
        body: Center(
```

```
child: Text('OLÁ PESSOAL'),  
, // Center  
, // Scaffold  
); //MaterialApp  
}  
}  
*
```



- ☐ Dentro de um container
- ☐ Dentro de um appBar
- ☒ Dentro de um Scaffold
- ☐ Dentro de uma coluna
- ☐ Dentro de uma linha

Qual a principal vantagem de se utiliza a framework Flutter? *

- ☐ É fácil
- ☐ É nativa
- ☐ É antiga

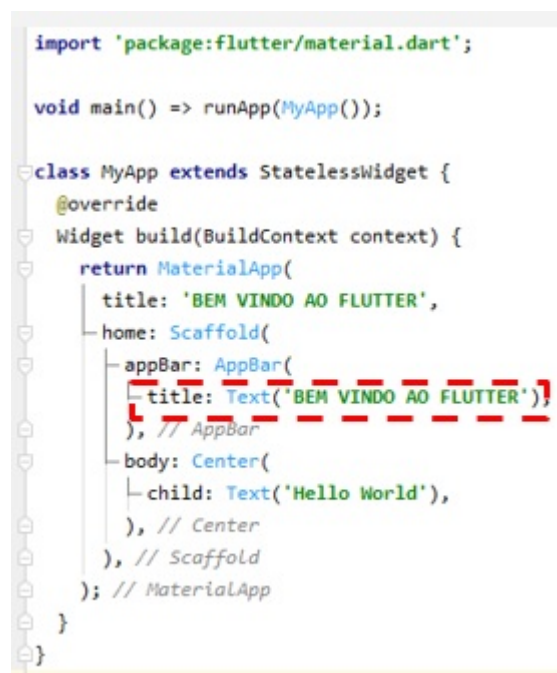
- ☐ É a mais utilizada
- ☒ Baixo custo

Considerando o trecho de código abaixo o que ocorrerá se o texto da parte destacada em vermelha for alterada?

Descrição da imagem #PraCegoVer:

```
import 'package:flutter/material.dart';
void main() => runApp(MyApp());
class MyApp extends StatelessWidget
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'BEM VINDO AO FLUTTER',
      home: Scaffold(
        appBar: AppBar(
          title: Text('BEM VINDO AO FLUTTER )
        ), //AppBar
        body: Center(
          child: Text('Hello World'),
        ), // Center
      ), // Scaffold
    ); // MaterialLApp
  }
}
```

*



- ☐ O nome do app muda
- ☐ A mensagem central muda
- ☐ O ícone é alterado
- ☒ A mensagem no appBar muda
- ☐ O texto do botão muda

Considere o trecho de código a seguir e selecione a opção correta de como irá aparecer o texto na tela.

Descrição da imagem #PraCegoVer:

```
import 'package:flutter/material.dart';  
void main() {  
  runApp(MaterialApp(  
    title: "DADO",  
    home: Row(children: <Widget>[  
      Text("OI"),  
      Text("TUDO"),  
      Text("BEM")  
    ],), // <Widget>[ ], Row  
  )); // MaterialApp  
}
```

*



```
import 'package:flutter/material.dart';  
  
void main() {  
  runApp(MaterialApp(  
    title: "DADO",  
    home: Row(children: <Widget>[  
      Text("OI "),  
      Text("TUDO "),  
      Text("BEM")  
    ],), // <Widget>[ ], Row  
  )); // MaterialApp  
}
```

- ☐ Em colunas

- ☒ Em linha
- ☐ Na vertical
- ☐ sobrepostos
- ☐ No appBar

O trecho de código a seguir pode ser alterado em qual parte do projeto flutter?

Descrição da imagem #PraCegoVer:

flutter:

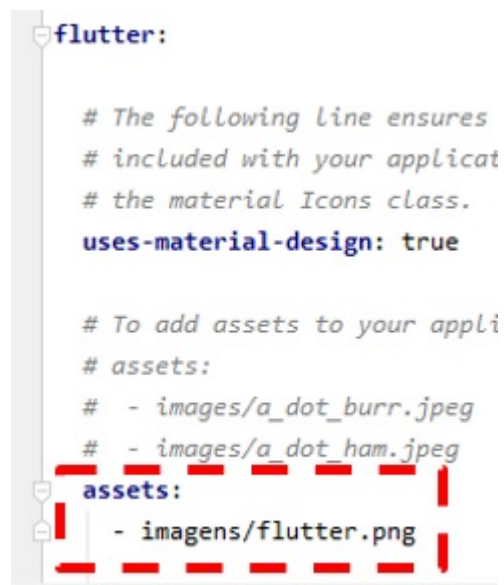
```
# The following Line ensures  
# included with your applicat  
# the material Icons class.  
uses-material-design: true
```

```
# To add assets to your appli  
# assets:  
# - images/a_dot_burr.jpeg  
# - images/a_dot_ham.jpeg
```

assets:

- imagens/flutter.png

*



- ☐ MaterialAPP

- ☐ AppBar
- ☒ Pubspec
- ☐ Build
- ☐ Dart

Qual a função do comando destacado em vermelho

Descrição da imagem #PraCegoVer:

```
import 'package:flutter/material.dart';  
void main(){  
  runApp(MaterialApp(  
    home : Home();  
    debugShowCheckedModeBanner: false,  
  )); // MaterialApp  
}
```

*



- ☐ Retirar do modo debug
- ☒ Retirar faixa de modo debug
- ☐ Colocar em modo debug
- ☐ Colocar faixa de modo debug
- ☐ Colocar em debug para desenvolvedor

Considerando o trecho de código a seguir diga o que irá o correr quando o botão for pressionado.

Descrição da imagem #PraCegoVer:

```
RaisedButton(  
  child: Text(  
    "PRESSIONE",  
    style: TextStyle(  
      Fontsize: 25,  
      colors: Colors.white,  
      fontWeight: FontWeight.bold  
    ), // Textstyle  
  ),// Text  
  color: Colors.blue  
  ,  
  onPressed:() {},  
)
```

```
 RaisedButton(  
  child: Text(  
    "PRESSIONE",  
    style: TextStyle(  
      fontSize: 25,  
      color: Colors.white,  
      fontWeight: FontWeight.bold  
    ), // TextStyle  
  ), // Text  
  color: Colors.blue  
  ,  
  onPressed: () {},  
)
```



- ☐ Irá trocar a frase acima
- ☐ Irá aparecer cara ou coroa
- ☒ Não acontecerá nada
- ☐ O app irá chamar a rotina para mostrar uma frase aleatória
- ☐ O app fará com a cor de fundo mude

Qual a função final do comando Random no trecho de código abaixo?

Descrição da imagem #PraCegoVer:

```
void _gerarFrase(){  
  //0,1  
  var numeroSorteado = Random().nextInt( _frases.length );  
  setState(() {  
    _fraseGerada = _frases[ numeroSorteado ];  
  });  
}  
*
```

```
void _gerarFrase(){  
  // 0, 1  
  var numeroSorteado = Random().nextInt( _frases.length );  
  setState(() {  
    _fraseGerada = _frases[ numeroSorteado ];  
  });  
}
```

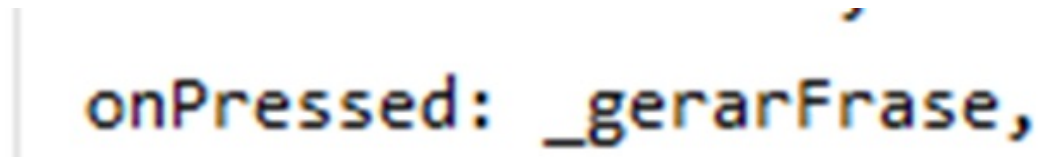
- ☐ Mostrar um número
- ☐ Sortear um número float
- ☒ Gerar um frase aleatória
- ☐ Gerar um código aleatório
- ☐ Fazer com que apareça uma frase

O que o trecho de programa a seguir irá executar

Descrição da imagem #PraCegoVer:

onPressed: _gerarFrase,

*



- ☐ Irá gerar um número durante a execução
- ☐ Após pressionado um botão irá mostrar números
- ☒ Após pressionado um botão irá chamar a função _gerarFrase

- ☐ Não irá fazer nada quando o botão for pressionado
- ☐ Não é um comando válido

Qual o nome da principal ferramenta utilizada para se programa o framework Flutter? *

- ☐ XCODE
- ☐ NetBeans
- ☒ Android Studio
- ☐ VSCode
- ☐ DART

Crie seu próprio formulário do Google.

Does this form look suspicious? Relatório