Pensamento Computacional - COM100 - Turma 026 Revisar envio do teste: Semana 7 - Atividade Avaliativa Atividades 0 Revisar envio do teste: Semana 7 - Atividade Avaliativa Pensamento Computacional - COM100 - Turma 026 Página Inicial LIZIS BIANCA DA SILVA SANTOS Usuário Pensamento Computacional - COM100 - Turma 026 Curso Avisos Semana 7 - Atividade Avaliativa Teste Cronograma Iniciado 02/10/22 21:32 Atividades Enviado 02/10/22 21:40 03/10/22 05:00 Data de vencimento Fóruns Completada Status Collaborate Resultado da tentativa 10 em 10 pontos Calendário Lives Tempo decorrido 7 minutos Resultados exibidos Todas as respostas, Respostas enviadas, Respostas corretas, Comentários, Perguntas respondidas incorretamente Notas Pergunta 1 1,68 em 1,68 pontos **Menu das Semanas** Para criar um programa Scratch, utilizamos um editor como o ilustrado na Figura 1. O editor oferece várias categorias de blocos de comandos. As categorias Semana 1 🛂 estão ilustradas na coluna indicada por "1" na figura. Nesta figura, a categoria Eventos está selecionada na coluna indicada por "1" e, à sua direita, estão apresentados os blocos dessa categoria (o primeiro é "quando a bandeira verde for clicada" e o último é "transmita mensagem 1 e espere"). Semana 2 Semana 3 A área indicada por "10" na Figura 1 corresponde à área de programação, que é onde montamos o nosso programa utilizando os blocos de comandos. Já a área indicada por "11" na Figura 1 corresponde à área de visualização em que os atores e o palco são apresentados: quando um usuário clica na bandeira verde, o Semana 4 programa formado pelo código de todos os atores e do palco são executados conforme especificado em suas áreas de programação. A Figura 1 também indica que, para incluirmos novos atores, utilizamos o botão indicado por "14", e para incluir novos cenários para o palco, utilizamos o botão indicado por "15". Semana 5 Semana 6 Veja a Página do Projeto

Veja a Projeto Tutoriais Semana 7 II II 33 Semana 8 Orientações para realização da prova Aparência Som Documentos e informações gerais Eventos 10 Controle Gabaritos Sensores Referências da disciplina Operadores Repositório de REA's Variáveis ismita mensagem 1 ▼ e esper Cenários Controle 0 6 Q = Mochila Figura 1: Editor (Souza e Costa, 2018, p. 21) Para criar um programa, utilizamos uma interação do tipo arrastar e colar para incluir uma cópia do bloco de comando escolhido para a área de programação, como indicado na Figura 2. Eventos Movimento quando 📜 for clicado guando 📜 for clica Aparência Som Eventos quando este ator for clicado Controle quando o cenário mudar para backdrop1 🕶 Sensores Operadores quando ruído 🕶 🗦 Variáveis quando eu receber mensagem 1 🕶 Meus Blocos transmita mensagem 1 ▼ transmita mensagem 1 ▼ e espere Figura 2: Interação arrastar e colar (Fonte: Souza e Costa, 2018, p. 23) Avalie a veracidade das informações que seguem. I. Na Figura 1, a área 4 é onde são apresentados os atores que utilizamos em nossos programas. II. Na Figura 1, a área 5 é a área do palco onde podemos incluir os cenários que utilizamos em nossos programas. III. Na Figura 1, ao selecionarmos a área indicada por "2" temos acesso a opções para incluirmos e editarmos fantasias do ator selecionado. IV. Na Figura 2, para remover um bloco da área de programação, podemos selecionar o bloco que queremos remover, na área de programação, e arrastá-lo para a área de bloco de comandos. Resposta Selecionada: 👩 Todas as afirmativas são verdadeiras. Respostas: Apenas I e III são verdadeiras. Todas as afirmativas são verdadeiras. Apenas I, II e III são verdadeiras. Apenas IV é verdadeira. Apenas I e II são verdadeiras. Comentário da resposta: Fundamentado no material-base: conteúdo de Souza e Costa, 2018, p. 21-23. Pergunta 2 1,68 em 1,68 pontos Um programa Scratch pode fazer uso de variáveis que podem assumir valores variados durante o programa. O programa apresentado à esquerda da figura abaixo produziu a saída apresentada na porção direita da figura. quando Professionado e espere pergunte resposta a ♥ para pergunte b: e espere b ▼ para resposta e espere pergunte delta resposta segundos Analise o programa da figura e avalie a veracidade as afirmações: I. O programa fez três perguntas ao usuário, as respostas foram nesta ordem: 2, 4 e -6. II. O programa utiliza quatro variáveis. III. O programa utiliza operadores aritméticos. IV. O programa utiliza operadores de comparação. V. O programa é executado quando o ator é clicado. Resposta Selecionada: 👩 Apenas I, II e III são verdadeiras. Respostas: Apenas I, II e III são verdadeiras. Apenas I, II, III e IV são verdadeiras. Apenas I e III são verdadeiras. Apenas I e II são verdadeiras. Apenas II e III são verdadeiras. Comentário da resposta: Fundamentado no material-base: conteúdo de Souza e Costa, 2018, p. 21-33. Pergunta 3 1,66 em 1,66 pontos Um programa Scratch pode conter, entre outros, sequências de comandos, comandos de repetição, comandos condicionais, blocos que pedem informações ao 🛂 usuário, e blocos que apresentam informações na forma de texto apresentado em balões que representam "falar" e "pensar". No palco do ambiente Scratch, o valor de x (eixo horizontal) varia de -240 a +240, e o valor de y (eixo vertical) varia de -180 a +180. Compreenda o programa apresentado na figura abaixo: quando De for clicado deslize por (1) segs. até x: (0) diga Digite um número, por favor! Se for nulo, eu paro. por 2 segundos diga Se for negativo, eu vou deslizar para a esquerda, se for positivo, eu vou deslizar para a direita. por 2 segundos pergunte Número? e espere 0 resposta mude para a fantasia esquerda • deslize por 1 segs. até x: -180 y posição y 0 resposta mude para a fantasia direita ▼ deslize por 1 segs. até x: 180 posição y pare todos ▼ Avalie a veracidade das afirmações que seguem: I. Quando o ator é clicado, ele é posicionado no centro da tela. II. O bloco de controle "sempre" permite que a sequência interna a ele seja executada repetidas vezes, indefinitivamente. III. O programa pede um número para o usuário a cada repetição. IV. O comando "pare" nunca é executado. V. O ator utiliza fantasias diferentes, dependendo do lado para o qual desliza. Resposta Selecionada: 👩 Apenas II, III e V são verdadeiras. Apenas II, III e IV são verdadeiras. Respostas: Apenas I, II, III e IV são verdadeiras. Todas as afirmativas são verdadeiras. Apenas I, II, e III são verdadeiras. 👩 Apenas II, III e V são verdadeiras. Comentário da resposta: Fundamentado no material-base: Souza e Costa, 2018, p. 21-30. Pergunta 4 1,66 em 1,66 pontos Um programa Scratch pode fazer uso de variáveis que podem assumir valores variados durante o programa, valores esses que podem ser testados pelo 🛂 programa. Os principais blocos da categoria Variáveis estão apresentados na Figura 1: Variáveis Criar uma Variável minha variável mude minha variável ▼ para 0 adicione 1 a minha variável ▼ mostre a variável minha variável esconda a variável minha variável -Criar uma Lista Figura 1 É possível criar qualquer número de variáveis com a opção "Criar uma Variável". Depois de criada, o conteúdo de uma variável pode ser (re)definido com o comando "mude ... para ..." ou alterado com o comando "adicione". É possível utilizar variáveis sempre que um uma forma oval está presente nos comandos e nos operadores, como ilustrado na Figura 2. Na figura, o exemplo da segunda linha utiliza o operador "junte... com..." duas vezes, de modo aninhado e de modo que um espaço é inserido entre o conteúdo associado à variável "alhos" e o conteúdo associado à variável "bugalhos". alhos com bugalhos junte junte alhos com mude alhos ▼ para n transmita bugalhos pergunte bugalhos e espere repita limite vezes adicione n a limite ▼ Figura 2 O programa ilustrado na Figura 3 emprega variáveis. quando 📜 for clicado pergunte Pode digitar seu primeiro nome, por favor? e espere mude nome ▼ para resposta pergunte Pode digitar seu sobrenome nome, por favor? e espere mude sobrenome ▼ para resposta diga junte Seu nome completo é com junte junte nome com com sobrenome por 2 segundos Compreenda o programa da figura e avalie a veracidade das seguintes afirmações. I. O programa é executado quando o ator é clicado. II. O programa utiliza um ator que faz duas perguntas para o usuário. III. Se o usuário digitar primeiro "Ana" e depois "Bacana", o ator vai falar "Ana Bacana". IV. Se o usuário digitar "Beto" e depois "Roberto", o ator vai falar "Roberto Beto". V. O programa concatena o nome ao sobrenome sem incluir um espaço no meio. Resposta Selecionada: 👩 Apenas II e III são verdadeiras. Respostas: Apenas I, II, e III são verdadeiras. Apenas II, III e V são verdadeiras. 👩 Apenas II e III são verdadeiras. Todas as afirmativas são verdadeiras. Apenas II, III e IV são verdadeiras. Comentário da resposta: Fundamentado no material-base: Souza e Costa, 2018, p.21-30. Pergunta 5 1,66 em 1,66 pontos A figura abaixo ilustra um programa Scratch em que um ator apresenta dois personagens importantes para a história da programação visual. O programa que 🛂 utiliza um bloco da categoria Eventos ("quando este ator for clicado"), blocos da categoria Aparência ("diga ... por ... segundos") e blocos da categoria Controle ("espere ... seg"). quando este ator for clicado Seymor Papert foi um pioneiro no uso da programação como ferramenta de ensino. Seymor Papert propôs a linguagem Logo. 3 segundos Mitchel Resnick trabalhou com Papert e propôs Scratch. por 3 segundos Compreenda o programa apresentado na figura e avalie a veracidade das afirmações. I. O programa é executado uma vez quando o usuário clica no ator. II. O conteúdo relativo a Seymor Papert está correto. III. O conteúdo relativo a Mitchel Resnick está correto. IV. Esse programa apresenta imagens dos dois personagens importantes. V. A duração do programa é de 11 segundos. VI. O programa é executado toda vez que a bandeira verde é clicada. Resposta Selecionada: 👩 I, II, III e V são verdadeiras. I, II, e III são verdadeiras. Respostas: II, III e IV são verdadeiras. Todas as afirmativas são verdadeiras. I, II e IV são verdadeiras. , II, III e V são verdadeiras. Comentário da resposta: Conforme texto-base de Souza e Costa, 2018, p. 13-14, 25 e 27. Pergunta 6 1,66 em 1,66 pontos Um programa Scratch pode conter, entre outros, sequências de comandos, comandos de repetição, comandos condicionais, conter blocos que pedem Um programa Scratch pode conter, entre outros, sequencias de comandos, comandos de repedição, comandos condicionais, conter biocos que informações ao usuário, e blocos que apresentam informações na forma de texto apresentado em balões que representam "falar" e "pensar". A figura abaixo apresenta o código de um ator que utiliza blocos da categoria Eventos (quando a bandeira verde for clicada), da categoria de Controle (secondição-então), da categoria de Operadores (aritméticos), da categoria de Aparência ("diga... por ... segundos"), e da categoria de Sensores ("pergunte... e espere" e "resposta"). quando professional for clicado pergunte (Pode digitar com um número, por favor?) então resto de resposta por 2 O número é par! por 2 segundos Compreenda o programa da figura e avalie a veracidade das afirmações. I. O programa é executado quando a bandeira verde é clicada. II. O programa utiliza um ator para fazer uma pergunta para o usuário. III. Se o usuário digitar 0, o programa vai responder "par". IV. Se o usuário digitar 1, o programa vai responder "ímpar". V. O programa utiliza o operador que calcula o resto da divisão de um número por outro. Resposta Selecionada: Apenas I, II, III e V são verdadeiras. Respostas: Apenas I, II, e III são verdadeiras. Apenas I, II, III e V são verdadeiras. Apenas I, II, III e IV são verdadeiras. Apenas II, III e V são verdadeiras. Apenas II, III e IV são verdadeiras. Comentário da resposta: Fundamentado no material-base: Souza e Costa, 2018, p. 23-24, 27-30.

← OK

Quinta-feira, 15 de Agosto de 2024 18h05min29s BRT