Questões objetivas – Aula 3

Aluno(a): Raquel Emanuela de Medeiros

1. Nas alternativas a seguir, selecione as alternativas que não correspondem aos recursos da linguagem de programação em Python.
2. Modo interativo Fácil de aprender;
3. Fácil de ler e compreender;
4. **Programação de plataforma única**
5. Qual das opções a seguir descreve melhor um IDE em um ambiente de programação?

**a) É um ambiente de desenvolvimento integrado que reúne funções e ferramentas que suportam o desenvolvimento de software**;

b) É um instituto de desenvolvimento educacional voltado para a formação de profissionais que atuam na área de programação;

c) É uma ferramenta de desenvolvimento escolar projetada para ensinar aos jovens as noções básicas de programação durante o ensino médio;

d) Do English, Education Development Instinct, é um projeto internacional que visa encontrar crianças com habilidades de programação;

1. Variáveis são um dos recursos mais básicos das linguagens de programação. Qual dos itens abaixo **não** apresenta uma função de uma variável?
   1. Servem para armazenar valores em memória;
   2. Permitem gravas e ler dados com facilidade a partir de um nome definido por nó;
   3. **Qualquer palavra pode ser utilizada para nomear variáveis, independente da linguagem que está utilizando;**
   4. Podem ser nomeadas tanto com nomes longos ou curtos e podem conter letras e números;
2. Respectivamente, quais ferramentas de desenvolvimento são utilizadas para escrever comandos de entrada e saída na linguagem, respectivamente?
   1. Print e input;
   2. Gateway e output;
   3. **Input e print;**
   4. Input e exit;
3. O que é um Debug?
   1. **Processo voltado para identificar e remover qualquer tipo de erro existente no código-fonte de um programa;**
   2. Limpeza dos componentes do computador, afim de deixa-lo mais rápido;
   3. Remoção de softwares mal intencionados instalados durante o processo de programação;
   4. Processo que ocorre quando o programador está com alguma dúvida sobre um determinado código e pergunta a outro programador qual a melhor saída;