

## Fundamentos de Programação - Questões Objetivas sobre a Aula 1

Discente: Iasmim Alves da Rocha

1. Qual mecanismo computacional transfere dados dos dispositivos externos para a CPU e a memória, e vice-versa?

- a) Processador
- b) Software
- c) Hardware
- d) Memória**
- e) Dispositivo de entrada e saída

2. Qual meio de se classificar as linguagens de programação baseado em suas funcionalidades?

- a) Pseudocódigo
- b) Sistema Binário
- c) Algoritmos
- d) Paradigma de programação**
- e) Instruções primitivas

3) Analisando o seguinte Pseudocódigo, responda qual Estrutura está sendo demonstrada:

```
Se <condição>  
Então  
  <comando_composto_1>  
Fim_se
```

- a) Estrutura de Repetição
- b) Estrutura de decisão**
- c) Construção enquanto
- d) Construção repita
- e) Laços contados

4) Uma forma de aprender as linguagens de programação é diferenciá-las de acordo com o nível de aplicação, sendo assim, qual a linguagem pode ser aplicada para desenvolvimento de softwares de altos níveis:

- a) Assembly
- b) C
- c) Assembly e C
- d) C++ e Python**
- e) Java e C

5) Algoritmos são mecanismos muito utilizados na linguagem de programação, sendo assim, qual a definição para esse termo?

**a) Sequência ordenada de passos que deve ser seguida para a realização de uma tarefa, garantindo a sua repetibilidade.**

- b) É uma representação gráfica de sequências onde formas geométricas diferentes implicam ações (instruções, comandos) distintos.
- c) Tradução de sequência ordenada para uma linguagem de programação específica seja praticamente direta.
- d) Elemento de dado cujo valor pode ser modificado ao longo de sua execução.
- e) É uma sequência de caracteres que pode também ser chamada de cadeia de caracteres ou string.