

Fundamentos de Programação e Desenvolvimento de Projetos aplicados à Neuroengenharia

Atividades aula 03

01. O que é a sintaxe em programação?

- a) Um tipo de erro de programação.
- b) O processo de depuração de código.
- c) As regras que governam a estrutura e a organização do código-fonte em uma linguagem de programação.
- d) O resultado de um programa.

Resposta: c)

02. O que é uma variável em programação?

- a) Um local onde você guarda sua comida.
- b) Um nome dado a um valor ou local de armazenamento de dados.
- c) Uma instrução condicional.
- d) Um loop de repetição.

Resposta: b)

03. O que é um operador lógico em programação?

- a) Um programa de edição de texto.
- b) Um tipo de variável.
- c) Um símbolo ou palavra-chave que realiza operações de lógica booleana.
- d) Uma estrutura de controle de fluxo.

Resposta: c)

04. O que é um comentário em um programa de computador?

- a) Um tipo de erro de sintaxe.
- b) Uma parte do código que é executada pelo computador.
- c) Um texto explicativo que não é executado pelo computador e é usado para documentar o código.
- d) Um recurso para depurar o código.

Resposta: c)

05. O que é uma variável booleana em programação?

- a) Uma variável que pode armazenar números reais.
- b) Uma variável que pode armazenar valores lógicos, verdadeiro (true) ou falso (false).

- c) Uma variável que pode armazenar caracteres alfabéticos.
- d) Uma variável que não pode ser usada em programação.

Resposta: b)