

Questões objetivas aula 7

1. Qual das alternativas descreve o que uma função em programação?
 - a. É um elemento computacional que representa alguma entidade.
 - b. É um padrão para definição de objetos, que pode ter funções e características.
 - c. São blocos de códigos organizados, reutilizáveis e modularização onde entra e sai uma informação. É um tipo de memória, mas pode ter uma entrada e uma saída.

2. Quais as estruturas necessárias para criar uma função na programação?
 - a. Declarar a variável (var), informação da função, instruções e return.
 - b. Declarar a função (def), informação da função, instruções e return.
 - c. Declarar a função (def), if ou while, return.

3. Qual exemplo abaixo representa uma função?
 - a. `def coletarDados(tempoexperimento, frequencia):`
 - b. `class Experimento:`
 - c. `dados = (tempo, velocidade, carga)`

4. Classe na programação é um padrão para definição de objetos, que pode ter funções e características. Descreve que propriedades ou atributos o objeto terá, além de descreve também qual o comportamento de objetos da classe. Tem aplicações na criação de modelos abstratos do mundo real, permite que uma classe bem definida seja utilizada várias vezes para criar objetos diferentes do mesmo comportamento. A afirmação apresentada sobre classe é:
(X) Verdadeira () Falsa