

Questões objetivas – aula 06

Matheus Tenorio

1)- Estruturas de repetição foram criadas para que nosso código conseguisse expandir ainda mais suas funcionalidades e evitar a repetição de muitas linhas de código, todas as linguagens possuem suas próprias, no python usamos for e while. Imagine que você é um programador do jogo super-mario da nintendo e sua task é programar para que o jogo repita o algoritmo e reinicie, enquanto o 'Mario' tiver vidas. Não se esqueça que durante o jogo ele pode conseguir + vidas, então é um valor variável.

- a) Utilizando for para que ele reinicie o jogo até acabar a quantidade de vidas.
- b) Utilizando while para que ele reinicie o jogo até acabar a quantidade de vidas.
- c) Utilizando uma combinação de for e while para que o jogo se repita
- d) Fazendo com que o jogo se repitia, através de if's e else's

2) – Houve uma alteração no horário de chegada para cerca de 70 pacientes em uma lista de um hospital, e é preciso mandar e-mail para os 70 ao mesmo tempo informando a mudança no horário. Neste caso o programador irá necessitar pegar na variável `pacientes = {nome, data, horario}` e adicionar 15 minutos ao horário de chegada de cada um, quais seriam a união de estruturas que melhor resolveria este problema?

- a) Dicionário com os dados de paciente, for para repetir até 70 e somar na iteração `pacientes[x] = {nome, data, horário+15}`
- b) Lista com os dados de paciente, while para repetir até 70 e somar na iteração `pacientes[x+15] = {nome, data, horário+15}`
- c) input com os dados de paciente, for para repetir até 69 e somar na iteração `pacientes[x] = {nome, data, horário+15}`
- d) tupla com os dados de paciente, while para repetir até 69 e somar na iteração `pacientes[x] = {nome, data, horário+15}`

3) – O Lokomat, equipamento usando em neuroreabilitação ele repete o exercício de marcha, porém, antes do início da atividade, o sistema pergunta quanto tempo o paciente irá permanecer na esteira, Nesse sentido, após o equipamento devidamente ajustado na pessoa, o exercício de marcha se inicia. Pensando nessa situação, e caso você fosse programador do sistema do Lokomat, nesse momento em que a pessoa insere o tempo e define quando a repetição irá terminar, que estrutura é mais eficiente para programar essa função de definir o tempo no sistema.

- a) for
- b) while
- c) If
- d) break