

1. O que é o Flutter?

- a) Uma linguagem de programação orientada a objetos.
 - b) Um banco de dados para aplicações mobile.
 - c) Um conjunto de métodos do Google que utiliza a linguagem Dart para desenvolvimento de interface de usuário, permitindo aplicações para mobile, web e desktop a partir de um único código-base.
 - d) Um sistema operacional para dispositivos móveis.
-

2. Qual era o codinome inicial do projeto que viria a se tornar o Flutter, iniciado em 2014?

- a) Dart Mobile.
 - b) Phoenix.
 - c) Sky.
 - d) Google UI.
-

3. Em que evento o Flutter foi apresentado pela primeira vez em 2015, mostrando o código Dart sendo executado em um aparelho Android?

- a) Google I/O 2017.
 - b) Dart Developer Summit.
 - c) Google I/O 2018.
 - d) Mobile World Congress.
-

4. Uma das principais características do Flutter é a sua agilidade. Qual mecanismo é utilizado para focar na velocidade de hardware e suportar gráficos "jank-free"?

- a) OpenGL ES.
 - b) DirectX.
 - c) Skia 2D.
 - d) Vulkan.
-

5. O que o recurso "stateful hot reload" permite ao desenvolvedor no Flutter?

- a) A atualização automática e rápida no aparelho quando o desenvolvedor salva um arquivo no projeto.
 - b) A compilação completa do aplicativo a cada alteração.
 - c) A depuração remota de código em nuvem.
 - d) A criação de testes automatizados sem a necessidade de um emulador.
-

6. Quais são as três principais IDEs recomendadas que "compactuam" com Flutter para uma melhor experiência de desenvolvimento?

- a) Eclipse, NetBeans e Xcode.
 - b) Sublime Text, Notepad++ e Vim.
 - c) IntelliJ, Android Studio e Visual Studio Code.
 - d) Visual Basic, Delphi e Dreamweaver.
-

7. Qual característica do Android Studio ajuda a identificar e corrigir problemas na qualidade estrutural do código, verificando arquivos de origem para possíveis bugs e melhorias de otimização?

- a) Emulador.
 - b) Preenchimento Automático de Código.
 - c) Inspeções com Lint.
 - d) Depuração Integrada.
-

8. Além do suporte a JavaScript, TypeScript e Node.js, para quais outras linguagens o Visual Studio Code possui um rico ecossistema de extensões?

- a) Fortran, Cobol e Lisp.
 - b) C++, C#, Java, Python, PHP, Go e Flutter.
 - c) Assembly, Pascal e Prolog.
 - d) Ruby, Swift e Objective-C.
-

9. Ao baixar o Flutter SDK, quais softwares são mencionados como necessários para o funcionamento do Flutter em máquinas Windows (exceto Windows 10 para um deles)?

- a) Java Development Kit (JDK) e Maven.
- b) PowerShell e Git.

- c) Apache e MySQL.
 - d) Docker e Kubernetes.
-

10. Em um projeto Flutter, qual arquivo é responsável por descrever as dependências de módulos de código nativos, como o Google Fonts ou pacotes HTTP?

- a) pubspec.yaml.
 - b) .gitignore.
 - c) main.dart.
 - d) AndroidManifest.xml.
-

11. Qual widget é descrito como necessário para o layout do Flutter, contendo o conteúdo que será mostrado na tela e implementando a estrutura básica de layout do Material Design?

- a) Container.
 - b) Column.
 - c) Scaffold.
 - d) Text.
-

12. Para a aplicação de GPS e localização do celular, qual plataforma é o primeiro passo a ser acessada para instalar as APIs necessárias, como "Maps SDK para Android" e "Geolocation API"?

- a) Firebase.
 - b) Google Cloud.
 - c) Azure.
 - d) Amazon Web Services (AWS).
-

13. Qual pacote é explicitamente recomendado para evitar o uso direto de dart:io ou dart:html para fazer requisições HTTP em Flutter, devido à sua dependência de plataforma?

- a) connectivity_plus.
- b) image_picker.
- c) http.
- d) shared_preferences.

14. Ao fazer uma requisição de rede em Flutter, qual classe principal do Dart representa um valor ou erro potencial que estará disponível em algum momento no futuro (operações assíncronas)?

- a) Widget.
- b) Stream.
- c) Future.
- d) Provider.

15. Qual widget do Flutter é usado para exibir dados assíncronos na tela, como os resultados de uma requisição de rede, e requer um Future e uma função builder?

- a) StatefulWidget.
- b) StatelessWidget.
- c) StreamBuilder.
- d) FutureBuilder.

16. Por que não é recomendado colocar uma chamada de API, como `fetchAlbum()`, diretamente em um método `build()` do Flutter?

- a) O método `build()` é chamado apenas uma vez, impedindo atualizações.
- b) Isso tornaria o código menos legível.
- c) O método `build()` é chamado repetidamente a cada reconstrução da view, o que faria o aplicativo ficar lento.
- d) Chamadas de API só podem ser feitas em `initState()`.

17. Além do pacote `http`, quais outros dois plugins populares são mencionados para lidar com tarefas de rede e integração de REST APIs no Flutter?

- a) GraphQL e gRPC.
 - b) Dio e Retrofit.
 - c) WebSocket e Socket.io.
 - d) Alamofire e Retrofit (Kotlin).
-

18. A aplicação CRUD (Create, Read, Update, Delete) para manipulação de dados de livros, conforme descrito nas fontes, utiliza qual serviço do Google para o banco de dados?

- a) Google Sheets.
 - b) Google Drive.
 - c) Firebase.
 - d) Google Cloud Storage.
-

19. O pacote “dio” é útil por permitir:

- a) Geração de PDF.
 - b) Acesso ao banco de dados.
 - c) Intercepção e cancelamento de requests.
 - d) Gráficos.
-

20. O que é necessário ao decodificar JSON no Flutter?

- a) jsonDecode.
 - b) DioInterceptor.
 - c) json_encode.
 - d) HttpParser.
-

Gabarito

- 1 c
- 2 c
- 3 b
- 4 c
- 5 a
- 6 c
- 7 c
- 8 b

9 b

10 a

11 c

12 b

13 c

14 c

15 d

16 c

17 b

18 c

19 c

20 a