LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

# Desafio 1

Lógica de Programação

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Exercício | Alternativa corretiva | |
| 1  Verdadeiro ou falso | a. O raciocínio lógico só é usado na programação. | falsa |
| b. No algoritmo o importante é completar as etapas, não importa a sequência. | falsa |
| c. A lógica é a primeira etapa da programação. | verdadeira |
| d. Algoritmos são usados no dia a dia. | verdadeira |
| e. Só existe um algoritmo correto para cada tarefa complexa. | falsa |
| 2  combobox | a. Realiza ações específicas solicitadas pelo usuário. | Software de aplicação |
| b. Permite a execução de outros softwares. | Software de sistema |
| c. É utilizado para o desenvolvimento de outros programas. | Software de programação |
| d. É desenvolvido para ser aberto no navegador do smartphone. | Web App |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | e. Pacote de software que consolida as ferramentas básicas necessárias para escrever e testar software. | App nativo |
| 3  combobox | a. Interface de interação com o usuário. | Shell |
| b. Interface de interação entre hardware e software. | Kernell |
| c. Componentes físicos. | Hardware |
| d. Interface gráfica. | GUI |
| e. Interface de linha de comando. | CLI |
| 4  Múltipla Escolha (única resposta correta) | e. As duas sequências estão corretas. | |
| 5  Múltipla Escolha (única resposta correta) | b. 33 – entrada liberada | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Exercício | Alternativa corretiva | |
| 1  Múltipla Escolha (única resposta correta) | a. if | |
| 2  combobox | a. && | AND |
| b. ++ | incremento |
| c. || | OR |
| d. != | Diferente |
| e. ! | Negação |
| 3  Verdadeiro ou falso | a. *if* é um comando de repetição. | Falsa |
| b. *while* é um comando de repetição cuja condição é checada antes do bloco de instruções dentro do while | Verdadeiro |
| c. *else* é um comando de decisão e pode ser usado sozinho. | Falso |
| d. *for* é um comando de repetição cujo contador não muda. | Falso |
| e. *case* é uma estrutura de decisão usada junto ao comando  switch. | Verdadeiro |

# Desafio 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Exercício | Alternativa corretiva | |
| 1  Verdadeiro ou falso | a. O código-fonte de um programa deve ser escrito de acordo com regras sintáticas e semânticas. | Verdadeira |
| b. As linguagens de programação apresentam uma única estrutura sintática. | Falsa |
| c. O objetivo das estruturas sintáticas e semânticas é facilitar as instruções de processamento ao computador. | Verdadeira |
| d. A semântica de uma linguagem de programação refere-se ao significado de cada trecho de código. | Verdadeira |
| e. A sintaxe de uma linguagem de programação refere-se às possíveis combinações de código para transmitir um  significado completo e compreensível. | Verdadeira |
| 2  Combobox | a. Interpreta os comandos programados, transformando-os em números binários para que as instruções sejam  entendidas pelo processador. | Compilador |
| b. Especifica, em algumas linguagens, o início e o fim de uma instrução. | Indentação |
| c. Linguagem utilizada para definir a estrutura de uma página ou de um documento. | Marcação |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | d. Linguagem utilizada para estilizar os elementos de uma página. | Folha de estilos |
| e. Funções pré-escritas por outro programador, que realizam ações pré-definidas e podem ser reutilizadas. | Biblioteca |
| f. Conjunto de rotinas e padrões de programação que permitem a comunicação entre softwares. | API |
| g. Estrutura de códigos prontos a serem seguidos. | Framework |
| 3  Múltipla Escolha (única resposta correta) | d. JavaScript | |
| 4  Múltipla Escolha (única resposta correta) | a. const lista = ["Cris", "Claudia", "Helena"]; | |
| 5  Múltipla Escolha (única resposta correta) | c)  for (let index = 0; index < notas.length; index++) { const elemento = notas[index]; console.log(elemento);  }  d)  let indice = 0; while (indice < 3) {  console.log(notas[indice]); | |

}

indice++;