



1. Como é feita a **entrada** e **saida** de dados no C#?

- | | | | |
|-------------------------------------|--|----------------------------|-------------------------|
| <input type="checkbox"/> A | leia()
e
escreva() | <input type="checkbox"/> B | input()
e
print() |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Console.ReadLine();
e
Console.WriteLine(); | | |

2. O que significa uma linguagem ser **fortemente tipada**?

- | | | | |
|----------------------------|---|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> A | Não possui tipos para definir suas variáveis | <input checked="" type="checkbox"/> B | Variáveis e constantes têm um tipo, assim como cada expressão que é avaliada como um valor |
| <input type="checkbox"/> C | Somente algumas variáveis possuem atributos tipados | | |

3. **C#** possui 4 tipos de variáveis, sendo elas: Tipos internos, tipos personalizados, tipos literais e tipos genéricos.

- | | | | |
|-------------------------------------|------------|----------------------------|-------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Verdadeiro | <input type="checkbox"/> B | Falso |
|-------------------------------------|------------|----------------------------|-------|

4. A definição: Representam inteiros, valores de ponto flutuante, expressões booleanas, caracteres de texto, valores decimais e outros tipos de dados. É aplicada a qual tipo de variável?

- | | | | |
|-------------------------------------|----------------|----------------------------|----------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Tipos Internos | <input type="checkbox"/> B | Tipos Personalizados |
| <input type="checkbox"/> C | Tipos Literais | <input type="checkbox"/> D | Tipos genéricos |

5. A definição: Utilizado para criar seus próprios tipos personalizados. É aplicada a qual tipo de variável?

- | | | | |
|----------------------------|----------------|-------------------------------------|----------------------|
| <input type="checkbox"/> A | Tipos Internos | <input checked="" type="checkbox"/> | Tipos Personalizados |
| <input type="checkbox"/> C | Tipos Literais | <input type="checkbox"/> D | Tipos genéricos |

6. A definição: Você pode especificar como um literal numérico deve ser digitado anexando uma letra ao final do número. É aplicada a qual tipo de variável?

<input type="checkbox"/> A	Tipos Internos	<input type="checkbox"/> B	Tipos Personalizados
<input checked="" type="checkbox"/> C	Tipos Literais	<input type="checkbox"/> D	Tipos genéricos

7. A definição: Um tipo pode ser declarado com um ou mais parâmetros de tipo que servem como um espaço reservado para o tipo real (o tipo concreto). É aplicada a qual tipo de variável?

<input type="checkbox"/> A	Tipos Internos	<input type="checkbox"/> B	Tipos Personalizados
<input type="checkbox"/> C	Tipos Literais	<input checked="" type="checkbox"/> D	Tipos genéricos

8. É possível declarar variáveis de diferentes formas no C#, quais das alternativas abaixo está declarando corretamente a variável nome?

<input checked="" type="checkbox"/> A	string nome;	<input checked="" type="checkbox"/> B	string nome = "Gustavo Boaz";
<input checked="" type="checkbox"/> C	string nome = Console.ReadLine();	<input checked="" type="checkbox"/> D	string nome = "Gustavo" + " " + "Boaz";

9. Os Operadores (+, -, *, /, %), são operadores:

<input type="checkbox"/> A	Lógico	<input type="checkbox"/> B	Relação
<input type="checkbox"/> C	Atribuição	<input checked="" type="checkbox"/> D	Aritiméticos

10. Os Operadores (=, +=, -=, *=, /=, %=), são operadores:

<input type="checkbox"/> A	Lógico	<input type="checkbox"/> B	Relação
<input checked="" type="checkbox"/> C	Atribuição	<input type="checkbox"/> D	Aritiméticos

11. Os Operadores (==, !=, <, <=, >, >=), são operadores:

<input type="checkbox"/> A	Lógico	<input checked="" type="checkbox"/> B	Relação
<input type="checkbox"/> C	Atribuição	<input type="checkbox"/> D	Aritiméticos

12. Os Operadores (&&, ||), são operadores:

<input checked="" type="checkbox"/> A	Lógico	<input type="checkbox"/> B	Relação
<input type="checkbox"/> C	Atribuição	<input type="checkbox"/> D	Aritiméticos

13. Quais as finalidades de escrever uma boa **nomenclatura** ao desenvolver um código?



Criam uma aparência consistente para o código, para que os leitores possam se concentrar no conteúdo e não no layout.



Permitem que os leitores entendam o código com mais rapidez, fazendo suposições com base na experiência anterior.



Facilitam a cópia, a alteração e a manutenção do código.



Demonstram as práticas recomendadas do C#.

14. O que esta acontecendo no trecho de código:

```
float preco = (float) Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
```



Esta convertendo de string para double, e depois convertendo para float



Esta convertendo de float para double, e depois fazendo um cast para string



Esta convertendo de string para double, e depois fazendo um cast para float