



LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

== SENAI ==

Desafio 1

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

Lógica de Programação

	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	

Desafio 2

Exercício	Alternativa correta	
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. <i>if</i> é um comando de repetição.	Falsa
	b. <i>while</i> é um comando de repetição cuja condição é checada antes do bloco de instruções dentro do while	Verdadeiro
	c. <i>else</i> é um comando de decisão e pode ser usado sozinho.	Falso
	d. <i>for</i> é um comando de repetição cujo contador não muda.	Falso
	e. <i>case</i> 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

Lógica de Programação

	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. <code>const lista = ["Cris", "Claudia", "Helena"];</code>	
5 Múltipla Escolha (única resposta correta)	c) <pre>for (let index = 0; index < notas.length; index++) { const elemento = notas[index]; console.log(elemento); }</pre> d) <pre>let indice = 0; while (indice < 3) { console.log(notas[indice]); }</pre>	

Lógica de Programação

```
indice++;
```

```
}
```