

Avaliação II - Linguagens de Programação

rafael.mendes.84@edu.ufes.br [Alternar conta](#)



Rascunho salvo.

Seu e-mail será registrado quando você enviar este formulário.

***Obrigatório**

Considerando os códigos em anexo (Simbolo.java e Tabela.java) e ao incluir na Tabela, no programa principal, os identificadores, aux_A, aux_B e aux_C, na Tabela de Simbolo, e ao printar a execução do método toString() da classe Tabela, podemos afirmar: *



Teremos como saída: {aux_C=5, aux_B=3 , aux_A=:1}, uma vez que na classe Simbolo há um incremento no atributo referencia



A saída será: {aux_C=Nome do identificador:aux_C / Referencia:1, aux_B=Nome do identificador:aux_B / Referencia:3, aux_A=Nome do identificador:aux_A / Referencia:5}



Teremos como saída: {aux_C=Nome do identificador:aux_C / Referencia:5, aux_B=Nome do identificador:aux_B / Referencia:3, aux_A=Nome do identificador:aux_A / Referencia:1}, em razão do método toString() recuperar os nomes dos identificadores relacionados com suas referências. É uma impressão padrão de HashMap



Teremos como saída: {aux_C=1, aux_B=3 , aux_A=:5}, uma vez que na classe Simbolo há um incremento no atributo referencia



Teremos como saída: {aux_C=Nome do identificador:aux_C / Referencia:1, aux_B=Nome do identificador:aux_B / Referencia:3, aux_A=Nome do identificador:aux_A / Referencia:5}, em razão do método toString() recuperar os nomes dos identificadores relacionados com suas referências. É uma impressão configurada pelo programador para a HashMap



Relacione as Linhas e Colunas, conforme as correspondências adequadas.
Assumir as linguagens Java, C e C++.

	int add=1; add++;	void teste (int v){ int z [] = { 2, 3*v, 7, 10,18 };}	float sumprodut (float alfa, float beta, float teta, float delta) { // implements return alfa;}	value= note1!=note2? note2:note1;	int decr=10; -- decr;	int x [] = { 2, 3, 7, 10, 18 }
Expressão Aritmética	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tipo de Expressão Condicional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Expressão de Agregação Dinâmica	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Expressão de Agregação Estática	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Aridade eneária	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Expressão com notação posfixada	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Limpar seleção



Sobre Maps em C++ e Java é correto afirmar: *

- ☐ Útil apenas para gerenciamento de identificadores em compiladores
- ☐ Há gerenciamento do tamanho do Map. Em Java todo Map quando definido possui por padrão tamanho 16. Um flag chamado load factor = 0.75, é utilizado para "identificar" quando está próximo do tamanho máximo atual do Map e assim aumentar seu tamanho. Isso ocorre a medida que estão sendo removidos os dados
- ☐ Recurso útil para buscas indiretas apenas com um elemento chave
- ☐ C++ e Java possuem uma restrita gama de métodos para inserções, Buscas, listagens, alterações, remoções, entre outros
- ☒ Nenhuma das alternativas

Ao assumir as linhas de código: `double pi = M_PI; float a = 355.f/113; double b = 355.0/113; ,` em C/C++, é possível afirmar: *

- ☐ As diferenças das variáveis a e b em relação a variável PI resulta em menor diferença para a variável b. Isso pode ser explicado em razão de variáveis double possuem 24 bits de precisão, o que implica em até 7 dígitos decimais de precisão, já variáveis float possuem 53 bits de precisão, resultando em 15 dígitos decimais de precisão
- ☐ Os valores de a e b possuem uma variação a partir da sétima casa decimal. Isso pode ser explicado em razão de variáveis double possuem 24 bits de precisão, o que implica em até 7 dígitos decimais de precisão, já variáveis float possuem 53 bits de precisão, resultando em até 15 dígitos decimais de precisão
- ☒ Os valores de a e b possuem uma variação a partir da sétima casa decimal. Isso pode ser explicado em razão de variáveis double possuem 53 bits de precisão, o que implica em 15 dígitos decimais de precisão, já variáveis float possuem 24 bits de precisão, resultando em até 7 dígitos decimais de precisão
- ☐ As diferenças das variáveis a e b em relação a variável PI resulta em menor diferença para a variável a. Isso pode ser explicado em razão de variáveis double possuem 24 bits de precisão, o que implica em até 7 dígitos decimais de precisão, já variáveis float possuem 53 bits de precisão, resultando em 15 dígitos decimais de precisão
- ☐ Nenhuma das alternativas



Nome do Acadêmico(a): *

Rafael Merlo Mendes

Considerando o código main.cpp, em anexo, é possível afirmar: *

- ☐ Utiliza recursos de vetores semidinâmicos multidimensionais e mapeamentos por meio de funções para estratificar cinco faixas salariais de indivíduos conforme valores de salários inseridos em um vetor. A saída corresponde as quantidades de indivíduos que estão em cada faixa salarial considerada
- ☐ Utiliza recursos de vetores semidinâmicos e mapeamentos por meio de funções para estratificar cinco faixas salariais de indivíduos conforme valores de salários inseridos em um vetor. A saída corresponde as quantidades de salários maiores que 1000
- ☐ Utiliza recursos de vetores semidinâmicos e mapeamentos por meio de funções para estratificar cinco faixas salariais de indivíduos conforme valores de salários inseridos em um vetor. A saída corresponde as quantidades de indivíduos que estão em cada faixa salarial considerada
- ☐ Utiliza recursos de vetores semidinâmicos e mapeamentos por meio de funções para estratificar cinco faixas salariais de indivíduos conforme valores de salários inseridos em um vetor. Contudo, para obter a saída corresponde a quantidade de indivíduos que estão em cada faixa salarial considerada é necessário adequar as condições em alguns dos métodos implementados, por exemplo, level_three e level_four
- ☒ Nenhuma das alternativas



Sobre a hierarquia de tipos, não é correto afirmar: *

- ☒ Podem ser classificados em dois grandes grupos: Primitivos e derivados. Os primitivos são aqueles que não podem ser decompostos em conjuntos menores, por exemplo, inteiros e booleanos. Quanto aos derivados, podem ser decompostos em estruturas menores, por exemplo, Strings, formadas por caracteres
- ☐ Os tipos float e decimal tem em comum serem primitivos, no entanto, o primeiro é tipo ponto flutuante e o segundo ponto fixo. Os floats operam em códigos de programação, os decimais geralmente são aplicados em bancos de dados
- ☐ O tipo de dados composto de mapeamentos pode ser subclassificado em mapeamentos finitos e mapeamentos por funções. No primeiro, o conjunto de índices deve ser infinito e discreto. Para o segundo, endereços de funções/métodos são utilizados como valores
- ☐ Em particular, na linguagem Java, métodos não são tratados como valores
- ☐ Tipos de dados de conjunto de potencias, em que o conjunto de valores corresponde a todos os possíveis subconjuntos que podem ser definidos a partir de um tipo base



Formate a correspondência correta entre as linhas e colunas *

	Pode haver interseção entre o conjunto de valores dos tipos que a formam	Possuem correspondência direta com intervalos de tipos inteiros e podem ser usados para indexar vetores	É um tipo de ponto fixo	C++ e Java com ampla gama de métodos para inserções, buscas, listagens, alterações, remoções, entre outros	É formado pelos endereços das células de memória	Podem ser definidos a partir de ponteiros ou diretamente
Conjuntos de potências	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tipos recursivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Uniões livres	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tipo Enumerado	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Decimal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maps	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tipo Referência	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Página 1 de 1

Enviar

Limpar formulário

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este formulário foi criado em Universidade Federal do Espírito Santo. [Denunciar abuso](#)

Google Formulários



