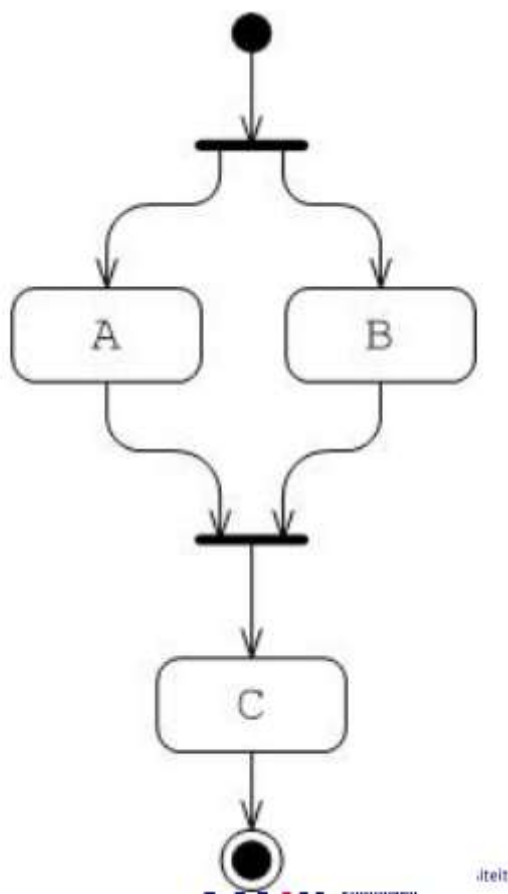


Pós-teste Diagrama de Atividades

* Indica uma pergunta obrigatória

1. Nome: *

2. 1.Marque qual das execuções é impossível de ocorrer *

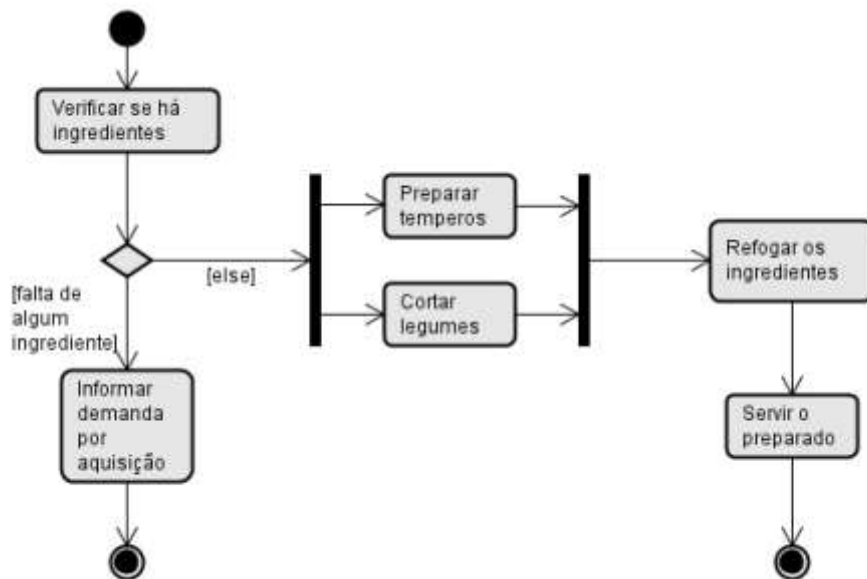


Marcar apenas uma oval.

- ☐ A,B,C
- ☐ B,A,C
- ☐ A Simultaneamente com C,B
- ☐ B Simultaneamente com A,C

3. 2. O diagrama de atividades a seguir, representado utilizando a linguagem de modelagem UML, representa o fluxo de atividades de um cozinheiro. *

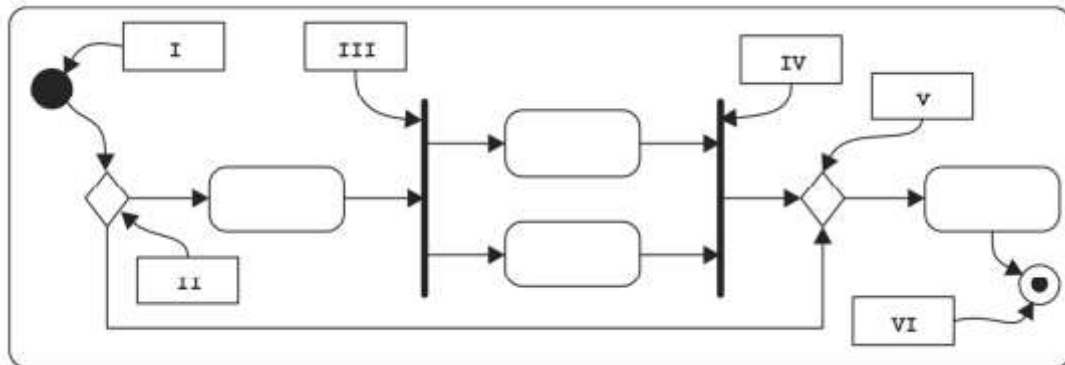
Ao analisar esse diagrama, é possível inferir que:



Marcar apenas uma oval.

- ☐ após a atividade "Verificar se há ingredientes", há, nos termos da notação do diagrama, uma junção.
- ☐ as atividades "Preparar temperos" e "Cortar legumes" devem ser feitas em sequência, uma após a outra.
- ☐ caso a condição de guarda "falta de algum ingrediente" não seja atendida, executa-se o fluxo de controle paralelo.
- ☐ há duas raia de natação (swin lanes) envolvendo as atividades "Preparar temperos" e "Cortar legumes".
- ☐ o diagrama apresenta dois pontos de estado inicial e um estado final, indicando como o fluxo deve ser seguido.

4. 3. Considere o seguinte diagrama UML *
este diagrama estão indicados alguns de seus elementos. O nome do diagrama e os nomes dos elementos de II a V são, correta e respectivamente, indicados em:



Marcar apenas uma oval.

- ☐ de atividades – nó de decisão – nó tipo fork – nó tipo join – nó do tipo merge.
- ☐ de estrutura composta – porta de decisão – conector de separação – conector de união – porta de decisão.
- ☐ de atividades – gateway – nó tipo join – nó tipo fork – gateway.
- ☐ de estrutura composta – nó do tipo merge – nó tipo join – nó tipo fork – nó de decisão.
- ☐ de sequência – gateway de decisão – lifeline – lifeline – gateway de união.

5. 4. Sobre as raias que podem, opcionalmente, ser desenhadas no diagrama de atividades , assinale a opção INCORRETA. *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Agrupam atividades relacionadas as atividades que executam
- ☐ Muito úteis na modelagem de processos
- ☐ Mostra onde (raia) são executadas as ações
- ☐ Pode-se ter no mínimo duas raias e no máximo seis raias
- ☐ As raias podem ser representadas por departamento ou setor da empresa, função empresarial (como Gerente e vendedor) ou ainda pelo nome de um funcionário específico.

6. 5. A UML define diversos tipos de diagramas com diferentes propósitos e características. Saber identificá-las é uma função essencial para o desenvolvimento de sistemas. Com base nisso, relacione as colunas a seguir, associando os diagramas com suas características:

*

1. Diagrama de Estados
2. Diagrama de Atividades
3. Diagrama de Comunicação
4. Diagrama de Sequência

() Mostra o comportamento dinâmico de um sistema ou de parte de um sistema por meio do fluxo de controle entre ações que o sistema executa. Um dos componentes principais é um nó ação, que corresponde a uma tarefa executada por um sistema de *software*. Existem setas que vão de um nó ação para outro e indicam o fluxo de controle.

() Provê uma visão dinâmica dos objetos de uma classe, sendo importantes para modelar o comportamento de objetos de uma classe em resposta à ocorrência de eventos.

() É um diagrama de interação com ênfase na organização estrutural dos objetos e nas relações entre os objetos e classes que enviam ou recebem mensagens.

() É utilizado, principalmente, para modelar as interações entre os atores e os objetos e entre os próprios objetos. Indica as comunicações dinâmicas durante a execução de uma tarefa e mostra a ordem temporal na qual as mensagens são enviadas para executar a tarefa.

A ordem **CORRETA** de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

Marcar apenas uma oval.

☐ 1, 2, 3, 4

☐ 4, 3, 2, 1

☐ 2, 1, 3, 4

☐ 4, 1, 2, 3

☐ 2, 1, 4, 3

7. 6. Assimile os termos com os símbolos usados para representar eles, se eles fossem incorporados em um diagrama de atividades *

1. Os planos do dia dependem do clima.
2. Múltiplos funcionários trabalham todos em um mesmo projeto.
3. O projeto completo é apresentado ao cliente.
4. Uma lista de tarefas mostra o que cada funcionário deve fazer.
5. Uma pessoa está prestes a começar uma tarefa

Nó inicial

Junção(Join)

Separação(Fork)

Nó de decisão

Raias(Swimlanes)

Marcar apenas uma oval por linha.

	1	2	3	4	5
Nó inicial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Junção	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Separação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nó de decisão	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Raias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários