

## 1. Modelos de Desenvolvimento de Software:

1 - Qual modelo de desenvolvimento de software é conhecido por sua abordagem sequencial e não iterativa, onde as fases do projeto são executadas em uma ordem fixa?

- a) Modelo Espiral
- b) Cascata
- c) Scrum
- d) Kanban

2 - Em qual modelo de desenvolvimento de software as funcionalidades são desenvolvidas e entregues em ciclos iterativos e incrementais?

- a) Cascata
- b) Espiral
- c) Iterativo Incremental
- d) XP (Extreme Programming)

3 - Qual framework de desenvolvimento ágil enfatiza a entrega de valor ao cliente de forma iterativa e incremental?

- a) Scrum
- b) Kanban
- c) XP (Extreme Programming)
- d) Cascata

4 - O modelo de desenvolvimento de software conhecido por sua abordagem flexível e foco na mitigação de riscos por meio de iterações é:

- a) Scrum
- b) Espiral
- c) Iterativo Incremental
- d) Kanban

5 - Em qual modelo de desenvolvimento de software as fases do projeto são executadas em uma ordem fixa e não há retrocesso entre elas?

- a) Iterativo Incremental
- b) XP (Extreme Programming)
- c) Cascata
- d) Kanban

6 - No modelo \_\_\_\_\_, as funcionalidades são desenvolvidas e entregues em ciclos curtos e frequentes, com ênfase na colaboração e na resposta rápida a mudanças.

- a) Cascata
- b) Iterativo Incremental
- c) Scrum
- d) Espiral

7 - Qual modelo de desenvolvimento de software é baseado em iterações curtas de trabalho, chamadas de "sprints", e prioriza a entrega contínua de valor ao cliente?

- a) Kanban
- b) Cascata
- c) XP (Extreme Programming)
- d) Scrum

8 - O modelo de desenvolvimento de software que envolve a elaboração de um plano detalhado antes do início do desenvolvimento e não permite mudanças significativas durante o processo é:

- a) Kanban
- b) Iterativo Incremental
- c) Espiral
- d) Cascata

9 - Qual modelo de desenvolvimento de software é caracterizado por seu ciclo de vida flexível e iterativo, com foco na identificação e mitigação de riscos?

- a) XP (Extreme Programming)
- b) Espiral
- c) Scrum
- d) Kanban

10 - No modelo \_\_\_\_\_, o desenvolvimento ocorre em ciclos repetidos, cada um adicionando novas funcionalidades ou refinando as existentes.

- a) Kanban
- b) Espiral
- c) Iterativo Incremental
- d) Cascata

## **2. Fases do Desenvolvimento de Projetos:**

11 - Em qual fase do desenvolvimento de software são identificados e analisados os requisitos do projeto?

- a) Implementação
- b) Testes
- c) Projeto
- d) Requisitos

12 - Qual fase do desenvolvimento de projetos é responsável pela criação da arquitetura do sistema e pela definição de sua estrutura?

- a) Implementação
- b) Testes

- c) Projeto
- d) Requisitos

13 - Na fase de \_\_\_\_\_, o software é construído com base nas especificações definidas na fase de projeto.

- a) Implementação
- b) Testes
- c) Projeto
- d) Requisitos

14 - Qual fase do desenvolvimento de software envolve a validação e verificação do software para garantir que ele atenda aos requisitos definidos?

- a) Implementação
- b) Testes
- c) Projeto
- d) Requisitos

15 - Em qual fase do desenvolvimento de projetos o software é entregue ao cliente para uso real?

- a) Implementação
- b) Testes
- c) Projeto
- d) Implantação

16 - Qual fase do desenvolvimento de software envolve a identificação e correção de defeitos encontrados durante os testes?

- a) Implementação
- b) Testes
- c) Projeto
- d) Requisitos

17 - Na fase de \_\_\_\_\_, o software é preparado para uso em um ambiente operacional real.

- a) Implementação
- b) Testes
- c) Projeto
- d) Implantação

18 - Qual fase do desenvolvimento de projetos é responsável por definir os requisitos e objetivos do projeto?

- a) Implementação
- b) Testes
- c) Planejamento
- d) Requisitos

19 - Em qual fase do desenvolvimento de software são elaborados os diagramas de fluxo de dados e os modelos de banco de dados?

- a) Implementação
- b) Testes
- c) Projeto
- d) Requisitos

20 - Na fase de \_\_\_\_\_, são desenvolvidos os casos de teste e planos de teste para validar o software.

- a) Implementação
- b) Testes
- c) Projeto
- d) Requisitos

### **3. TIPOS DE LICENÇAS DE SOFTWARE**

21 - O que significa "Copyleft" no contexto de licenças de software?

- a) É uma licença que restringe o acesso ao código-fonte do software.
- b) É uma licença que permite o uso, modificação e redistribuição do software, desde que a mesma licença seja aplicada ao software modificado.
- c) É uma estratégia que utiliza direitos autorais para garantir que o software derivado também seja livremente disponível.

22 - Qual é a principal diferença entre "Copyright" e "Copyleft"?

- a) Copyright protege os direitos autorais do criador do software, enquanto Copyleft garante que o software e suas modificações permaneçam livres e abertos.
- b) Copyright e Copyleft são termos diferentes para o mesmo conceito de proteção de direitos autorais.
- c) Copyright permite o uso e redistribuição do software sem restrições, enquanto Copyleft impõe que o software derivado também seja livre e aberto.

23 - O que é um "Software de Código Aberto"?

- a) É um software cujo código-fonte não está disponível para acesso ou modificação.
- b) É um software que permite o acesso, modificação e redistribuição de seu código-fonte de acordo com os termos de uma licença específica.
- c) É um software protegido por direitos autorais que não pode ser redistribuído sem permissão explícita do proprietário.

24 - Quais são os princípios fundamentais do "Software de Código Aberto"?

- a) Restrição ao acesso ao código-fonte e à redistribuição do software.
- b) Acesso livre ao código-fonte, liberdade para modificação e redistribuição do software.
- c) Proteção rigorosa dos direitos autorais do proprietário do software.

25 - Qual é a principal característica do "Software de Código Aberto"?

- a) Restringe o acesso ao código-fonte e sua distribuição.
- b) Permite o acesso ao código-fonte, sua modificação e redistribuição de acordo com os termos de uma licença específica.
- c) Protege os direitos autorais do proprietário do software, proibindo a redistribuição sem permissão.

26 - Qual é o objetivo do "Software de Código Aberto"?

- a) Proteger os direitos autorais do proprietário do software.
- b) Promover a colaboração, transparência e liberdade no desenvolvimento de software.
- c) Restringir o acesso ao código-fonte para evitar modificações não autorizadas.

27 - O que é "Código Fonte"?

- a) É o texto escrito em uma linguagem de programação que instrui o computador a executar determinadas tarefas.
- b) É uma representação visual do design de um software, mostrando as interações entre seus componentes.
- c) É a versão compilada de um software, pronta para ser executada em um computador.

28 - Qual é a vantagem de utilizar um "Software de Código Aberto"?

- a) Restrição ao acesso ao código-fonte para proteger os segredos comerciais.
- b) Maior transparência, flexibilidade e colaboração no desenvolvimento de software.
- c) Proteção rigorosa dos direitos autorais do proprietário do software.

#### **4. Tipos de Distribuição de Software:**

29 - Qual método de distribuição de software envolve a entrega do software por meio de CDs, DVDs ou outros meios físicos?

- a) Distribuição Digital
- b) Distribuição Física
- c) Distribuição Online

30 - O que envolve a distribuição digital de software?

- a) Entrega do software por meio de download ou acesso pela internet.
- b) Envio de cópias físicas do software pelos correios.
- c) Distribuição do software em lojas físicas especializadas.

31 - Qual é a principal vantagem da distribuição digital em comparação com a distribuição física?

- a) Maior segurança e garantia de autenticidade do software.
- b) Menor custo e maior conveniência para os usuários.
- c) Melhor qualidade de software e suporte técnico.

32 - O que é distribuição online de software?

- a) Distribuição do software em eventos e conferências especializadas.
- b) Disponibilização do software em lojas físicas para compra.
- c) Entrega do software por meio de download ou acesso via internet.

33 - Qual é a característica da distribuição física de software?

- a) Dependência de transporte físico para entrega do software aos usuários.
- b) Menor custo de distribuição em comparação com a distribuição digital.
- c) Maior rapidez na entrega do software aos usuários.

34 - O que é distribuição por download?

- a) Entrega do software por meio de CDs ou DVDs.
- b) Entrega do software por meio de um link de download pela internet.
- c) Entrega do software por meio de mídias físicas como USB.

35 - Qual é a principal desvantagem da distribuição física de software?

- a) Menor segurança e garantia de autenticidade do software.
- b) Maior custo e tempo de entrega em comparação com a distribuição digital.
- c) Maior risco de pirataria e falsificação do software.

36 - Qual método de distribuição de software é mais comum nos dias de hoje?

- a) Distribuição Física
- b) Distribuição Digital
- c) Distribuição Online

37 - O que é distribuição de software sem restrições?

- a) Distribuição do software apenas para uso pessoal.
- b) Distribuição do software sem custo para os usuários.
- c) Distribuição do software sem limitações geográficas.

38 - Qual é a principal vantagem da distribuição online de software?

- a) Maior segurança e garantia de autenticidade do software.
- b) Menor custo e maior conveniência para os usuários.
- c) Melhor qualidade de software e suporte técnico.

## **5. Tipos de Software:**

39 - O que é um software proprietário?

- a) Um software desenvolvido por uma comunidade de programadores voluntários e disponibilizado gratuitamente.
- b) Um software que é de propriedade de uma empresa ou indivíduo e cujo código-fonte não é geralmente disponibilizado ao público.

c) Um software que permite a livre redistribuição e modificação de seu código-fonte.

40 - Qual é a principal característica do software proprietário?

- a) Seu código-fonte é aberto e disponível para qualquer pessoa.
- b) Seu código-fonte é mantido em segredo e não é geralmente acessível ou modificável pelo público.
- c) É desenvolvido por uma comunidade de programadores voluntários.

41 - O que é um software livre?

- a) Um software que é de propriedade de uma empresa ou indivíduo e cujo código-fonte não é geralmente disponibilizado ao público.
- b) Um software que permite a livre redistribuição e modificação de seu código-fonte.
- c) Um software desenvolvido por uma comunidade de programadores voluntários e disponibilizado gratuitamente.

42 - Qual é a principal característica do software livre?

- a) Seu código-fonte é mantido em segredo e não é geralmente acessível ou modificável pelo público.
- b) Seu código-fonte é aberto e disponível para qualquer pessoa.
- c) É desenvolvido por uma comunidade de programadores voluntários.

43 - O que é um sistema operacional?

- a) Um software utilizado para processar e gerenciar informações em um computador.
- b) Um software desenvolvido por uma comunidade de programadores voluntários.
- c) Um software que permite a livre redistribuição e modificação de seu código-fonte.

44 - Qual é a função principal de um sistema operacional?

- a) Permitir a livre redistribuição e modificação de seu código-fonte.
- b) Fornecer uma interface gráfica para o usuário interagir com o computador.
- c) Gerenciar recursos de hardware e fornecer serviços para aplicativos de software.

45 - Qual é um exemplo de sistema operacional proprietário?

- a) Linux
- b) macOS
- c) Ubuntu

46 - Qual é um exemplo de sistema operacional livre?

- a) Windows
- b) iOS
- c) Ubuntu

47 - O que é um código-fonte aberto?

- a) Um código de programação que é mantido em segredo.
- b) Um código de programação que é acessível e pode ser modificado por qualquer pessoa.

c) Um código de programação que só pode ser modificado pelo desenvolvedor original.

48 - Qual é a principal vantagem do software de código aberto?

- a) Maior controle sobre o desenvolvimento e personalização do software.
- b) Menor custo de aquisição em comparação com o software proprietário.
- c) Melhor suporte técnico e atualizações frequentes.

49 - O que é firmware?

- a) Um tipo de software utilizado exclusivamente em dispositivos móveis.
- b) Um software que controla o hardware de um dispositivo e é armazenado permanentemente em sua memória.
- c) Um software de código aberto amplamente utilizado em servidores de rede.

50 - Qual é a principal função do firmware?

- a) Controlar o hardware de um dispositivo e fornecer uma interface gráfica para o usuário.
- b) Gerenciar recursos de hardware e fornecer serviços para aplicativos de software.
- c) Permitir a livre redistribuição e modificação de seu código-fonte.

51 - Onde o firmware é armazenado em um dispositivo?

- a) Em um disco rígido externo conectado ao dispositivo.
- b) Na RAM (memória de acesso aleatório) do dispositivo.
- c) Em uma memória não volátil incorporada ao dispositivo, como ROM (memória somente de leitura) ou flash.

52 - Qual é a diferença entre software comum e firmware?

- a) O firmware é armazenado em uma memória não volátil e não pode ser facilmente alterado pelo usuário.
- b) O software comum é utilizado apenas em dispositivos móveis, enquanto o firmware é utilizado em dispositivos embarcados.
- c) O software comum pode ser atualizado regularmente, enquanto o firmware permanece relativamente estável após a instalação inicial.

53 - Em quais dispositivos podemos encontrar firmware?

- a) Apenas em dispositivos de armazenamento de dados, como pen drives e discos rígidos.
- b) Em uma variedade de dispositivos eletrônicos, como roteadores de rede, impressoras, televisores inteligentes e dispositivos IoT (Internet das Coisas).
- c) Apenas em dispositivos de comunicação, como smartphones e tablets.

## **6. Tipos de Aplicativo:**

54 - O que são aplicativos customizados?

- a) Aplicativos desenvolvidos para atender às necessidades específicas de uma empresa ou cliente, com funcionalidades exclusivas.



- b) Aplicativos pré-fabricados disponíveis para uso geral, sem a necessidade de personalização.
- c) Aplicativos projetados para entretenimento, como jogos ou mídia.

55 - Qual é a característica principal dos aplicativos prontos?

- a) São desenvolvidos para atender a requisitos específicos de uma empresa ou cliente.
- b) São pré-fabricados e prontos para uso imediato, sem a necessidade de personalização.
- c) Oferecem funcionalidades exclusivas e específicas para determinadas empresas.

56 - O que diferencia um aplicativo customizado de um aplicativo pronto?

- a) O custo de desenvolvimento.
- b) A disponibilidade imediata para uso.
- c) A capacidade de atender às necessidades específicas do cliente.

57 - Quais aplicativos são geralmente considerados prontos para uso?

- a) Aplicativos de produtividade e utilidade.
- b) Aplicativos de redes sociais e entretenimento.
- c) Aplicativos desenvolvidos internamente por uma empresa.

58 - O que um cliente pode esperar de um aplicativo customizado?

- a) Funcionalidades exclusivas e adaptadas às suas necessidades específicas.
- b) Uma interface de usuário padrão, sem personalização.
- c) Menor custo em comparação com aplicativos prontos.

59 - Quais são os benefícios dos aplicativos prontos?

- a) Funcionalidades exclusivas e adaptadas às necessidades específicas de uma empresa.
- b) Disponibilidade imediata para uso sem a necessidade de desenvolvimento personalizado.
- c) Maior flexibilidade para atender às mudanças nas necessidades do cliente.

60 - Em que contexto um aplicativo customizado seria preferível?

- a) Quando uma empresa precisa de funcionalidades específicas que não estão disponíveis em aplicativos prontos.
- b) Quando uma empresa quer economizar tempo e recursos no desenvolvimento de software.
- c) Quando uma empresa busca opções de entretenimento para seus funcionários.

61 - Qual é a principal desvantagem dos aplicativos prontos?

- a) Alto custo de desenvolvimento.
- b) Limitações nas funcionalidades em comparação com aplicativos customizados.
- c) Dificuldade em encontrar aplicativos adequados para as necessidades específicas de uma empresa.

62 - Em que situação um aplicativo pronto pode ser a melhor escolha?

- a) Quando uma empresa precisa de funcionalidades exclusivas e adaptadas às suas necessidades específicas.

- b) Quando uma empresa quer implementar rapidamente uma solução sem a necessidade de desenvolvimento personalizado.
- c) Quando uma empresa busca opções de entretenimento para seus funcionários.

63 - O que é mais comum: a utilização de aplicativos customizados ou prontos?

- a) Aplicativos customizados.
- b) Aplicativos prontos.
- c) Ambos são igualmente comuns, dependendo das necessidades da empresa.