

03 - Projeto de Software

Questões do tipo Verdadeiro ou Falso sobre conceitos abordados nas aulas 08 a 12 da disciplina de ESI 02/2022 (Marcelo Eler)

sungwon.yoon@usp.br [Alternar conta](#)



Não compartilhado



Rascunho salvo.

*** Indica uma pergunta obrigatória**

Nome completo: *

Sungwon Yoon

Número USP: *

9822261

1 - A atividade de projeto de software consiste em definir os detalhes sobre como um software será desenvolvido.



Verdadeiro



Falso

Limpar seleção



2 - Na etapa de projeto, as principais perguntas a serem respondidas são: Quais são as funções? Quais são as restrições? Quem vai utilizar o software? Quais são os objetivos dos usuários?

☐ Verdadeiro

☒ Falso

Limpar seleção

3 - Integridade Conceitual, ocultamento de informação, coesão e acoplamento são princípios a serem observados no projeto de software.

☒ Verdadeiro

☐ Falso

Limpar seleção

4 - O termo "arquitetura" é geralmente utilizado para se referir à organização/estrutura de software em um alto nível de abstração. O foco deixa de ser a organização e interfaces de classes individuais e passa a ser em unidades de maior tamanho, sejam elas pacotes, componentes arquiteturais, módulos, subsistemas, camadas ou serviços.

☒ Verdadeiro

☐ Falso

Limpar seleção



5 - Nos métodos ágeis, a arquitetura deve ser congelada no início do projeto e não deve mudar até a entrega do produto final.

- ☐ Verdadeiro
- ☒ Falso

Limpar seleção

6 - Os métodos tradicionais propõem métodos bem definidos para registrar as decisões de projeto e os resultados são artefatos (usando a UML, por exemplo) que mostram a estrutura e o comportamento do software a ser desenvolvido.

- ☒ Verdadeiro
- ☐ Falso

Limpar seleção

7 - Nos métodos ágeis não existe a etapa de projeto/design já que não há estímulo para a documentação do software

- ☐ Verdadeiro
- ☒ Falso

Limpar seleção

8 - Um padrão é um template de uma solução comprovadamente útil para um problema recorrente.

- ☒ Verdadeiro
- ☐ Falso

Limpar seleção



9 - Os padrões GRASP fornecem uma abordagem sistemática para a atribuição de responsabilidades (o que ela sabe e o que ela faz) às classes do projeto

☒ Verdadeiro

☐ Falso

Limpar seleção

10 - Deve-se utilizar padrões de projeto em todas as soluções, mesmo que isso adicione complexidade desnecessária ao projeto naquele momento.

☐ Verdadeiro

☒ Falso

Limpar seleção

Enviar

Limpar formulário

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este formulário foi criado em Universidade de São Paulo. [Denunciar abuso](#)

Google Formulários



