

Lista 1

Questões relativas aos assuntos da Aula 5: Parte 3.

* Required

1. Email *

2. A imagem abaixo mostra o programa "Olá, mundo!" escrito em Dart. No entanto, no lugar do `print("Olá, mundo!")` existe uma função `dizerOla` que imprime uma frase dizendo "Olá" para qualquer nome que seja passado como argumento para a função. Defina a função `dizerOla`, inserindo os tipos de retorno e do parâmetro da função.

```
void main() {  
    dizerOla('mundo');  
    // Imprime 'Olá, mundo!' na tela  
}
```

3. A função a seguir aceita de um a quatro números inteiros e retorna a soma deles. O resultado pode variar de "a" até "a + b + c + d", dependendo dos parâmetros opcionais que forem passados na chamada da função. Escreva a(s) linha(s) que completam a lógica da função (você não deve alterar o código que já existe).

Sugestões: 1) Você pode testar o tipo do parâmetro para saber se ele deve ou não entrar na soma. 2) Você pode também fazer um teste para descobrir que valor o parâmetro assume quando não é incluído na chamada da função e, com isso, conseguir ignorá-lo. Por exemplo, quanto vale "b" quando é feita a chamada "somaAteQuatro(30)"?

```
int somaAteQuatro(int a, [int b, int c, int d]) {  
    int soma = a;  
    //  
    // SEU CÓDIGO AQUI  
    //  
    return soma;  
}  
  
void main() {  
    print(somaAteQuatro(30));           // Resultado: 30  
    print(somaAteQuatro(1, 8));        // Resultado: 9  
    print(somaAteQuatro(1, 2, 3, 4));  // Resultado: 10  
}
```

4. Marque as caixas que contém os tipos das variáveis declaradas na imagem abaixo.

Obs.: a ordem das caixas não importa.

```
var v = {3.14: {3, 1, 4}, 1.42: {1, 4, 2}};  
var w = {3: true, 52: false, 8: false, 100: true};  
var x;  
var y = [{ 'a': 1 }, { 'z': 26 }, { 'j': 10 }];  
var z = [{ 2.5, 7.1 }, { 5.3 }, { 9.9, 1.0, 6.7 }];
```

Check all that apply.

- ☐ Map<double, Set<int>>
- ☐ Map<int, bool>
- ☐ dynamic
- ☐ Set<Map<String, int>>
- ☐ List<Set<double>>
- ☐ Set<List<double>>
- ☐ List<Map, Set>
- ☐ List<num>
- ☐ String<Set>
- ☐ int<Map, String>

Escolha os termos que correspondem às definições dadas a seguir. Cada questão possui apenas uma resposta correta.

5. Tipo de dado que aceita valores de qualquer tipo durante a execução do programa.

Mark only one oval.

- ☐ interpolação
- ☐ dynamic
- ☐ parse
- ☐ anônima
- ☐ continue

6. Operação de inclusão de uma variável ou expressão dentro de uma string.

Mark only one oval.

- ☐ interpolação
- ☐ dynamic
- ☐ parse
- ☐ anônima
- ☐ continue

7. Instrução utilizada para interromper a execução do código dentro de um loop ("for" ou "while", por exemplo) e pular direto para a próxima repetição, sem sair do loop.

Mark only one oval.

- ☐ interpolação
- ☐ dynamic
- ☐ parse
- ☐ anônima
- ☐ continue

8. Método de tipos numéricos utilizado na conversão de uma string para um número.

Mark only one oval.

- ☐ interpolação
- ☐ dynamic
- ☐ parse
- ☐ anônima
- ☐ continue

9. Função sem nome que pode ser definida diretamente dentro da chamada de uma outra função ou método como, por exemplo, o método `forEach`.

Mark only one oval.

- ☐ interpolação
- ☐ dynamic
- ☐ parse
- ☐ anônima
- ☐ continue

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms