

Prova 1

Primeira prova da disciplina Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis.

* Required

1. Email *

2. Para os dois sistemas operacionais de dispositivos móveis mais utilizados atualmente, escreva: nome do sistema, empresa responsável e nome da loja de aplicativos

3. Cite duas abordagens de desenvolvimento de apps que podem ser adotadas durante fase de programação do aplicativo.

4. Marque abaixo todos os termos que estão relacionados ao design de um aplicativo.

Check all that apply.

- ☐ Público-alvo
- ☐ Android
- ☐ Mercado
- ☐ Linguagem de programação
- ☐ Wireframe
- ☐ Mockup
- ☐ Protótipo
- ☐ Experiência de usuário
- ☐ Framework
- ☐ Ideia
- ☐ Direitos autorais
- ☐ Interface de usuário

5. Associe cada termo ao front-end ou back-end de um aplicativo.

Mark only one oval per row.

	Front-end	Back-end
Interface de usuário	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Navegação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gráficos e animações	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Banco de dados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Armazenamento na nuvem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Autenticação de usuário	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Processamento local de dados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Notificações	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Servidor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

6. Representação de alta fidelidade de um aplicativo.

Mark only one oval.

- ☐ Mockup
- ☐ Freemium
- ☐ Parceria
- ☐ Wireframe
- ☐ Segurança
- ☐ Landing page
- ☐ API
- ☐ Protótipo

7. Estratégia de monetização baseada na distribuição uma versão grátis e limitada de um app, a qual pode ter todas as suas funcionalidades liberadas mediante pagamento do usuário.

Mark only one oval.

- ☐ Mockup
- ☐ Freemium
- ☐ Parceria
- ☐ Wireframe
- ☐ Segurança
- ☐ Landing page
- ☐ API
- ☐ Protótipo

8. Testes que buscam encontrar e reduzir vulnerabilidades presentes no aplicativo, com o objetivo de evitar hackeamentos e vazamento de informações.

Mark only one oval.

- ☐ Mockup
- ☐ Freemium
- ☐ Parceria
- ☐ Wireframe
- ☐ Segurança
- ☐ Landing page
- ☐ API
- ☐ Protótipo

9. Estratégia de monetização baseada na associação com uma grande empresa, cuja área de atuação está fortemente ligada à missão do app.

Mark only one oval.

- ☐ Mockup
- ☐ Freemium
- ☐ Parceria
- ☐ Wireframe
- ☐ Segurança
- ☐ Landing page
- ☐ API
- ☐ Protótipo

10. Representação de baixa fidelidade de um aplicativo.

Mark only one oval.

- ☐ Mockup
- ☐ Freemium
- ☐ Parceria
- ☐ Wireframe
- ☐ Segurança
- ☐ Landing page
- ☐ API
- ☐ Protótipo

11. Página do app na internet, com informações adicionais para o usuário.

Mark only one oval.

- ☐ Mockup
- ☐ Freemium
- ☐ Parceria
- ☐ Wireframe
- ☐ Segurança
- ☐ Landing page
- ☐ API
- ☐ Protótipo

12. Parte do app responsável pela conexão entre back-end e front-end, e também pela integração de serviços externos ao aplicativo.

Mark only one oval.

- ☐ Mockup
- ☐ Freemium
- ☐ Parceria
- ☐ Wireframe
- ☐ Segurança
- ☐ Landing page
- ☐ API
- ☐ Protótipo

13. Versão preliminar de um app, formada a partir de wireframes ou mockups, adicionando interação às telas de acordo com o diagrama de fluxo de usuário.

Mark only one oval.

- ☐ Mockup
- ☐ Freemium
- ☐ Parceria
- ☐ Wireframe
- ☐ Segurança
- ☐ Landing page
- ☐ API
- ☐ Protótipo

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms