

Lista 3

Questões relativas aos assuntos das aulas 5 e 6.

* Required

1. Email *

2. Qual o resultado da função a seguir, quando o parâmetro n tem valor igual a 4?

```
def funcao(n):  
    aux = n  
    resultado = 1  
  
    while aux > 0:  
        resultado = resultado * aux  
        aux = aux - 1  
  
    return resultado
```

3. Escreva um programa, usando a instrução while, que some todos os números ímpares entre 0 e 100 e imprima o resultado na tela. Escreva, além do código, o resultado encontrado.

Observações: você pode usar uma variável para acumular o resultado da soma e outra para contar os números de 0 a 100, atualizando ambas a cada repetição do while. Lembre-se do operador utilizado quando se deseja saber se o número é par ou ímpar e use essa informação para criar uma estrutura condicional que será utilizada para atualizar sua soma. Preste atenção na condição do while, para não criar um loop infinito!

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

4. Uma atualização que reduz o valor de uma variável.

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

5. Uma função cujo valor de retorno é True (verdadeiro) ou False (falso).

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

6. Função integrada que verifica o tipo de um valor.

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

7. Uma instrução que faz uma função terminar imediatamente e voltar a quem a chamou.

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

8. Um loop no qual a condição de término nunca é satisfeita.

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

9. Um plano de desenvolvimento de programa para evitar a depuração, que acrescenta e testa poucas linhas de código de cada vez.

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

10. Atribuir um novo valor a uma variável que já existe.

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

11. Execução repetida de um grupo de instruções.

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

12. Uma atribuição onde o novo valor da variável dependa do velho.

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

13. Parte de um programa que pode ser executada repetidamente.

Mark only one oval.

- ☐ booleana
- ☐ return
- ☐ isinstance
- ☐ decremento
- ☐ incremental
- ☐ reatribuição
- ☐ atualização
- ☐ iteração
- ☐ loop
- ☐ infinito

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms