Avaliação de conhecimento técnico - .Net C#

Parte I – Conceitos Teóricos

Procure responder de maneira sucinta e objetiva as questões abaixo

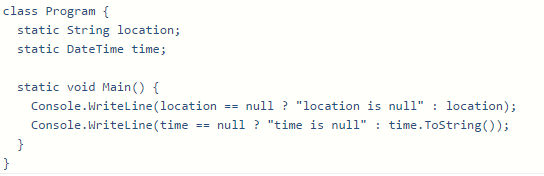
1. O que é uma classe ?
2. O que é um objeto ?
3. Qual é o ponto de entrada de uma aplicação Console ?
4. Qual é o índice do primeiro elemento de um array ?
5. O que é Singleton ?
6. Qual a diferença entre override e overload ?
7. Quais são os modificadores de acesso disponíveis em C# ?
8. Quais afirmações abaixo, sobre delegate, são corretas ?
   1. Delegates podem ser utilizados para implementar notificações de call-back ( )
   2. Delegates permitem execução de um método em um segmento secundário. ( )
   3. Delegate é um tipo de dado definido pelo usuário ( )
   4. Delegate permite a execução de um método de maneira assíncrona ( )
   5. NDA ( )
9. Qual operador abaixo significa operador de destruição ?
   1. ::
   2. :
   3. **~**
   4. &
10. Qual o tipo de dado retornado por um destructor ?
    1. int ( )
    2. void ( )
    3. float ( )
    4. NDA ( )
11. A capacidade de um objeto assumir várias formas, mas com os mesmos comportamentos é:
    1. Encapsulamento ( )
    2. Polimorfismo ( )
    3. Abstração ( )
    4. NDA ( )
12. O que são unit of work, repository, IoC, singleton e strategy ?

R:

1. Escolha as sentenças corretas
   1. Ao contrario de classe, interface consiste apenas na declaração, mas não execução. ( )
   2. Interface não pode ser executada diretamente, como classe, para criar objetos. ( )
   3. Interface consiste na declaração de método, propriedade e definições de tipos. ( )
   4. NDA ( )
2. .Net C# permite implementar uma interface parcialmente ?
   1. Verdadeiro
   2. Falso
   3. Não posso dizer
   4. NDA
3. Escolha a sentença incorreta
   1. Bloco try não precisa ser seguido do bloco catch ( )
   2. Bloco try precisa ser seguido do bloco finally ao invés do bloco catch ( )
   3. Bloco try pode ser seguido por finally e catch ( )
   4. Bloco try não precisa ser seguido por nenhum outro bloco ( )
4. Explique a diferença entre classe abstrata (Abstract class) e classe selada (Sealed class) ?

R:

1. Qual é o resultado do código abaixo? Explique o resultado.



R:

1. Qual a importância da criação de Testes Unitários durante o desenvolvimento de um sistema com um time pequeno ? E com um equipe de desenvolvimento grande ?

R:

1. Dado que o prazo de entrega de um projeto interno, combinado com o time de desenvolvimento, foi insuficiente para que se implemente todos os requisitos e se entregue o resultado final com qualidade, qual (ou quais) das estratégias devem ser adotadas?
   1. Não entregar o resultado, pois como o cliente é interno ele vai entender. Melhor atrasar a entrega para quando for possível ( )
   2. Realizar a entrega do produto sem a realização de testes e pedir para que o cliente efetue os mesmos ( )
   3. Reclamar com seu chefe ou gerente de projeto para que da próxima vez ele estime o cronograma de maneira mais realista ( )
   4. Realizar uma entrega parcial, porém com todos os testes realizados ( )
   5. Outra(s) (favor explicar):

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. A empresa planeja contratar um estagiário para lhe auxiliar em seu trabalho. Quais características comportamentais são fundamentais para ele?

R:

1. A empresa deseja construir um novo sistema, cujo prazo é razoavelmente curto e elege você como gerente deste projeto. Seu chefe sugere o uso de uma nova tecnologia na qual o time de desenvolvimento não possui conhecimento. Parte do time no qual você faz parte prefere continuar usando a tecnologia conhecida. Como proceder?

R: