

Instrumento de avaliação / exercícios / Atividades.

<b>Componente curricular:</b> Fundamentos De Programação Orientada A Objeto	<b>Atividade:</b> VPS01 - Recuperação	<b>Nota:</b>
<b>Unidade:</b> SENAI Jaguariúna	<b>Data:</b> /    /	
<b>Aluno:</b>	<b>Nº:</b>	<b>Turma:</b>

- 1 – Desenvolva um algoritmo que receba um número inteiro do usuário e calcule seu fatorial (Lembrando que o fatorial de 4 =  $1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 = 24$ ).
- 2 – Escreva um programa que receba 3 valores reais, sendo eles os três lados de um triângulo e, mostre na tela sua classificação quanto a medida de seus lados {equilátero(3=), isósceles(2=) e escaleno}.
- 3 – Crie um algoritmo que leia 4 valores reais e, mostre na tela, a média obtida deles, “Reprovado” caso a média seja menor ou igual a 3, “Retido” caso a média seja maior que 3 e menor que 6 e “Aprovado” caso a média seja 6 ou superior
- 4 – Desenvolva em Java o algoritmo conforme o fluxograma abaixo:



**INSTRUMENTO DE REGISTRO DE AVALIAÇÃO FORMATIVA**

Natureza dos Critérios	Fundamentos Técnicos e Científicos ou Capacidades Técnicas	Critérios de avaliação				Alunos									
Competências Técnicas	1. Identificar as características e tipos de linguagem de programação	Distinguir as diferenças entre as linguagens compiladas, interpretadas e os ambientes de desenvolvimento.				S									
	2. Utilizar lógica de programação para a resolução de problemas (7)	Desenvolver o algoritmo de forma que resolva os problemas propostos.				S									
	3. Declarar as variáveis e as constantes considerando os tipos de dados na elaboração do programa.	Utilizar a classe Scanner de forma que processe efetivamente as entradas de dados através do teclado.				S									
	4. Utilizar comandos de entrada e saída na elaboração de programas (3)	Aplicação da sintaxe da linguagem estudada, classes Scanner e System.out.println.				S									
	5. Utilizar operações aritméticas, relacionais e lógicas na elaboração de programas (6)	Resolver os problemas que envolvam cálculos.				S									
	6. Utilizar estruturas de decisão na elaboração do programa (3)	Resolver os problemas que envolvam decisão.				S									
	7. Utilizar estruturas de repetição na elaboração do programa (3)	Resolver os problemas que envolvam laços, for, while ou do while.				S									
	9. Aplicar técnicas de código limpo (clean code)	Apresentar o código fonte de maneira adequada a técnica estudada.				S									
Competências de Gestão	1. Demonstrar atenção a detalhes (44)	Utilizar endentação e convenções facilitando o entendimento de outros programadores.				S									
	2. Demonstrar capacidade de análise (2)	Compreensão dos códigos através de testes de mesa e validação de resultados.				S									
	4. Demonstrar raciocínio lógico na organização das informações (24)	Definição de variáveis e constantes pertinentes aos problemas propostos, resolução de problemas.				S									
Nível de Desempenho															
Nota															

NÍVEIS DE DESEMPENHO	NÍVEIS	NOTA
Atingiu todos os critérios críticos e desejáveis	1	100
Atingiu todos os critérios críticos e 4 desejáveis	2	90
Atingiu todos os critérios críticos e 3 desejáveis	3	80
Atingiu todos os critérios críticos e 2 desejáveis	4	70
Atingiu todos os critérios críticos e 1 desejável	5	60
Atingiu todos os critérios críticos	6	50
Atingiu 5 critérios críticos e 3 desejáveis	7	40
Atingiu 4 critérios críticos e 2 desejáveis	8	30
Atingiu 3 critérios críticos e 1 desejáveis	9	20
Atingiu 1 ou 2 critérios críticos	10	10

NÍVEL MÍNIMO DE DESEMPENHO ESPERADO	6
-------------------------------------	---

ELABORAÇÃO	DATA	APROVAÇÃO	DATA
Júlio	/ /		/ /