

## LOGICA VERIFICAÇÃO DE APRENDIZADO

ALUNO :  
2010

### Exercício prático

01 – Crie um programa no Visual Log que some 5 números, e após isso de o valor total para eles. Utilize uma estrutura de repetição para realizar o programa.

02 – Crie um programa que descubra quantos dias uma pessoa viveu até hoje. Onde ela deve informar a quantidade de anos que tem, e após isso calcular quantos dias ela viveu. Use um procedimento para realizar este exercício.

03 – Crie um programa que simule a compra de um produto, onde deve ser digitado o nome e o valor dele, após isso deve ser digitado um valor de desconto do produto, assim mostrando o valor com o desconto.

### Teórico

ID	Questions	Image
1	Quais das duas formas de representar um algoritmo, descrita no capítulo. <input type="checkbox"/> Portugues Equilibrado <input type="checkbox"/> Fluxobota <input type="checkbox"/> Portugues Analitico <input type="checkbox"/> Fluxogramas. <input type="checkbox"/> Português estruturado;	
2	O que é a definição de : É formalmente uma seqüência de passos que levam à execução de uma tarefa : <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Algoritmo <input type="checkbox"/> Variáveis <input type="checkbox"/> Constante <input type="checkbox"/> FluxoByte	
3	O que melhor descreve : Técnica de narrativa também conhecida como pseudocódigo ou (torçam o nariz!) português : <input type="checkbox"/> Logica de Programação <input type="checkbox"/> Fluxograma <input type="checkbox"/> Portugues Estruturado <input type="checkbox"/> Análise Orientada a Objeto <input type="checkbox"/> Análise de Sistemas	
4	O que é uma Variável ? <input type="checkbox"/> Bloco de memoria usado para gravar dados fixox na memoria <input type="checkbox"/> Bloco de memoria que somente armazena dados de entrada <input type="checkbox"/> Bloco de memoria que somente armazenam dados de saida <input type="checkbox"/> Bloco de memória para armazenar valores de entrada e saida de dados <input type="checkbox"/> Nenhuma das alterantivas	
5	O que é uma atribuição ? <input type="checkbox"/> Ao fornecermos conteúdo para uma algoritmo <input type="checkbox"/> Ao fornecermos conteúdo para uma logica	








Pedro F. Carvalho  
 Analista de Sistemas  
[contato@pedrofcarvalho.com.br](mailto:contato@pedrofcarvalho.com.br)  
 OCP Oracle 10g – ITIL FoundationV3

**ORACLE**  
 Certified Associate



	<input type="checkbox"/> Ao fornecermos conteúdo para um dado de saída <input type="checkbox"/> Ao fornecermos conteúdo para um dado de entrada <input type="checkbox"/> Ao fornecermos conteúdo para uma variável	
<b>6</b>	Qual item abaixo é um exemplo de atribuição <input type="checkbox"/> palavra <input type="checkbox"/> string <input type="checkbox"/> string palavra ----- "forca"; <input type="checkbox"/> string palavra = ; <input type="checkbox"/> string palavra = "forca";	
<b>7</b>	Qual dos exemplos abaixo é situação de dado de entrada ? <input type="checkbox"/> leia n1, n2, n3 <input type="checkbox"/> escreva n3 <input type="checkbox"/> escreva n3, n4 <input type="checkbox"/> leia numero 1 <input type="checkbox"/> leia n1	
<b>8</b>	Qual a melhor definição para logica de programação <input type="checkbox"/> Tecnica usada para pensar e pensar <input type="checkbox"/> Tecnica usada para construir navios <input type="checkbox"/> Lógica de Programação é a técnica de encadear pensamentos para atingir um determinado objetivo. <input type="checkbox"/> Tecnica usada para construir predios <input type="checkbox"/> Tecnica usada para desenvolver pessoas	
<b>9</b>	O que melhor define : Auxilia no encadeamento do pensamento de uma forma gráfica : <input type="checkbox"/> Portunhol <input type="checkbox"/> Matemática <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Estruturada <input type="checkbox"/> Fluxograma	
<b>10</b>	Uma palmeira possui 3 cocos, caem 1 coco por dia, quantos cocos terão caído em tres dias ? <input type="checkbox"/> $1/3 * 576 - 345 / 200$ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> Nenhuma das Alternativas	

ID	Questions	Image
<b>1</b>	Qual é a função de um vetor. <input type="checkbox"/> Podemos realizar vários procedimentos <input type="checkbox"/> Quebra um procedimento é varias partes [1] [2] [3] <input type="checkbox"/> Quebrar uma variável/memória em partes, para podermos utilizar para armazenamento <input type="checkbox"/> Listar várias variáveis de uma só vez . <input type="checkbox"/> Executar uma estrutura de repetição;	

<p><b>2</b></p> 	<p>A respeito de procedimento, qual é a melhor definição para o mesmo :</p> <p>( ) É um programa, que somente pode ser usado se tiver estrutura de decisão</p> <p>( ) É um bloco de programa usado para simplificar o código principal</p> <p>( ) É um programa que somente pode ser usado se tiver variáveis</p> <p>( ) É um bloco de programa externo ao programa principal</p> <p>( ) É um bloco de programa que pode ser usado somente uma vez</p>	
<p><b>3</b></p> 	<p>Quais os 3 tipos de estrutura de repetição existente :</p> <p>( ) Repita, duplique, programe</p> <p>( ) Para, Enquanto e Repita</p> <p>( ) Repita, Dobra e Para</p> <p>( ) Enquanto, Para e faça novamente</p> <p>( ) Restaura, faça e repita</p>	
<p><b>4</b></p> 	<p>Eu posso declarar variáveis dentro de um procedimento ?</p> <p>( ) Sim</p> <p>( ) Não</p> <p>( ) Sim, somente se o procedimento tiver estrutura de repetição</p> <p>( ) Sim somente se o procedimento tiver estrutura de decisão</p> <p>( ) Nenhuma das alternativas</p>	
<p><b>5</b></p> 	<p>Sobre estrutura de Repetição, qual é a diferença do PARA, para o ENQUANTO</p> <p>( ) O enquanto você coloca a quantidade de repetição no início e no para no final</p> <p>( ) O para você coloca a quantidade de repetição no início e no enquanto no final</p> <p>( ) Nenhuma diferença</p> <p>( ) No enquanto você não pode ter variáveis e no para sim</p> <p>( ) No para você não pode ter variáveis e no enquanto sim</p>	
<p><b>6</b></p> 	<p>O que é um parâmetro, passado para dentro de um procedimento</p> <p>( ) É uma variável que se localiza fora do procedimento</p> <p>( ) É uma campo que recebe o valor de uma variável de fora do procedimento</p> <p>( ) É simplesmente uma variável do tipo caracter</p> <p>( ) É simplesmente uma variável do tipo integer</p> <p>( ) É simplesmente uma variável do tipo booleana</p>	
<p><b>7</b></p> 	<p>Se eu quero utilizar uma estrutura de repetição onde eu sei quantas vezes vai se repetir, qual estrutura eu uso</p> <p>[ ] enquanto</p> <p>[ ] para</p> <p>[ ] repita</p> <p>[ ] procedimento</p> <p>[ ] represent</p>	
<p><b>8</b></p> 	<p>O que eu uso para minimizar um programa relacionado a código</p> <p>( ) Procedimento</p>	

PEDRO F. CARVALHO OCP ORACLE 10g

Pedro F. Carvalho  
Analista de Sistemas  
[contato@pedrofcarvalho.com.br](mailto:contato@pedrofcarvalho.com.br)  
OCP Oracle 10g – ITIL FoundationV3

**ORACLE**  
Certified Associate



	<input type="checkbox"/> Repita <input type="checkbox"/> Para. <input type="checkbox"/> Enquanto <input type="checkbox"/> Se	
<b>9</b> 	Qual a melhor maneira de eu executar um comando várias vezes : <input type="checkbox"/> Procedimento <input type="checkbox"/> Estrutura de devisão <input type="checkbox"/> Estrutura de repetição <input type="checkbox"/> Vetor <input type="checkbox"/> Fluxograma	
<b>10</b> 	Qual é o tipo de variável utilizada na estrutura de repetição - PARA <input type="checkbox"/> parametro <input type="checkbox"/> Inteiro <input type="checkbox"/> Caracter <input type="checkbox"/> booleana <input type="checkbox"/> string	

PEDRO F. CARVALHO - OCP ORACLE 10g