

Gabarito da Prova

Data: / /

Turma:

Aluno(a):

1. (2 pontos) - Descreva com suas palavras o que é um aplicativo de celular.

São programas/software desenvolvidos para dispositivos móveis.

2. (1 ponto) – Selecione a opção que corresponde ao conceito de algoritmo.

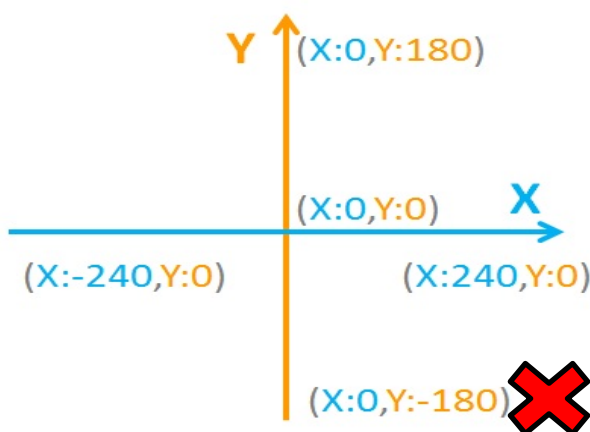
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Conjunto de problemas para serem resolvidos | <input checked="" type="checkbox"/> Sequência de passos para resolver um problema. |
| <input type="checkbox"/> Descrição de um aplicativo | <input type="checkbox"/> Conjunto de informações sobre um problema. |

3. (1 ponto) – Marque todas as opções sobre o que é possível fazer no App Inventor.

- | | | | |
|--|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Jogar um jogo | <input checked="" type="checkbox"/> Compartilhar um jogo na galeria | <input type="checkbox"/> Acessar rede sociais | <input checked="" type="checkbox"/> Desenvolver um aplicativo |
| <input checked="" type="checkbox"/> Compartilhar um aplicativo | <input checked="" type="checkbox"/> Encontrar aplicativos na galeria | <input checked="" type="checkbox"/> Criar um jogo | <input checked="" type="checkbox"/> Ver o código de outros aplicativos |

4. (1 ponto) - Onde o mosquito ficará quando for clicado no Botão? Faça um "X" no sistema de coordenadas abaixo onde aproximadamente o mosquito irá se posicionar.

```
quando Botão .Clique
fazer
  ajustar mosquito . X para 240
  ajustar mosquito . Y para -180
```



5. (1 ponto) - Escolha a alternativa correta para quando o temporizador disparar, o tempo restante seja diminuído por 1.

<input checked="" type="checkbox"/>	quando Temporizador .Disparo fazer ajustar global tempoRestante para obter global tempoRestante - 1	<input type="checkbox"/>	quando Temporizador .Disparo fazer ajustar global tempoRestante para -1
<input type="checkbox"/>	quando Temporizador .Disparo fazer ajustar global tempoRestante para 1 obter global tempoRestante	<input type="checkbox"/>	quando Temporizador .Disparo fazer ajustar global tempoRestante para 1

6. (1 ponto) - Escolha a alternativa correta para quando o mosquito for tocado e não tiver vidas, o jogo acabe com resultado positivo:

<input type="checkbox"/>	quando mosquito .Tocou x y fazer se obter global vidaRestante ≠ 0 então chamar FinalizarJogo resultadoFinal verdadeiro	<input checked="" type="checkbox"/>	quando mosquito .Tocou x y fazer se obter global vidaRestante = 0 então chamar FinalizarJogo resultadoFinal verdadeiro
<input type="checkbox"/>	quando mosquito .Tocou x y fazer se obter global vidaRestante = 0 então chamar FinalizarJogo resultadoFinal falso	<input type="checkbox"/>	quando mosquito .Tocou x y fazer se obter global vidaRestante ≠ 0 então chamar FinalizarJogo resultadoFinal falso

7. (1 pontos) - Escolha a alternativa correta para mover o mosquito, podendo ser movido para qualquer posição da tela, sempre que o temporizador disparar:

<input type="checkbox"/>	quando Botao .Clique fazer ajustar mosquito . X para inteiro aleatório de 0 até 50 ajustar mosquito . Y para inteiro aleatório de 0 até 50	<input type="checkbox"/>	quando Temporizador .Disparo fazer ajustar mosquito . X para 50 ajustar mosquito . Y para 50
<input checked="" type="checkbox"/>	quando Temporizador .Disparo fazer ajustar mosquito . X para inteiro aleatório de 0 até 50 ajustar mosquito . Y para inteiro aleatório de 0 até 50	<input type="checkbox"/>	para MoverMosquito fazer ajustar mosquito . X para inteiro aleatório de 0 até 50 ajustar mosquito . Y para inteiro aleatório de 0 até 50

8. (2 pontos) - Use 5 comandos abaixo e programe para que quando o mosquito for tocado ele perca uma vida.

obter global vidaRestante -1 ajustar global vidaRestante para quando Botao .Clique
 1 se então quando mosquito .Tocou falso chamar FinalizarJogo resultadoFinal inicializar global vidaRestante para

```

quando mosquito .Tocou
  fazer
    ajustar global vidaRestante para obter global vidaRestante - 1
  
```

Questão extra (1 ponto) – Complete o ciclo de engenharia de software usado para a criação de um aplicativo.

