

Prova

Data: / /

Turma:

Aluno(a):

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

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

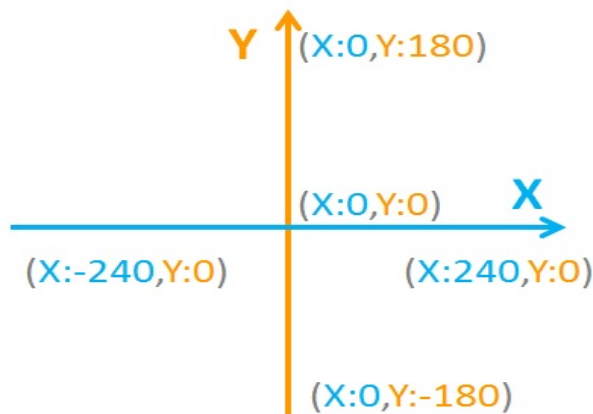
- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Conjunto de problemas para serem resolvidos | <input type="checkbox"/> Sequência de passos para resolver um problema. |
| <input type="checkbox"/> Descrição de um aplicativo                  | <input type="checkbox"/> Conjunto de informações sobre um problema.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

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

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Jogar um jogo              | <input type="checkbox"/> Compartilhar um jogo na galeria  | <input type="checkbox"/> Acessar rede sociais | <input type="checkbox"/> Desenvolver um aplicativo          |
| <input type="checkbox"/> Compartilhar um aplicativo | <input type="checkbox"/> Encontrar aplicativos na galeria | <input type="checkbox"/> Criar um jogo        | <input 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 Botao .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.

quando Temporizador .Disparo  
fazer  
ajustar global tempoRestante para obter global tempoRestante - 1

quando Temporizador .Disparo  
fazer  
ajustar global tempoRestante para -1

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

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

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

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

[conector]

quando Botao .Clique

fazer

1

se

então

quando mosquito .Tocou

x y

fazer

falso

verdadeiro

chamar FinalizarJogo resultadoFinal

inicializar global vidaRestante para

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

