

***Prova de Avaliação de Capacidade e
Prova Específica de Avaliação de Conhecimentos***
n.º 1 do artigo 6.º do Regulamento dos TeSP da UAAlg.

Prova Escrita de Informática

Prova Modelo

6 Páginas

Duração da Prova: 90 minutos. Tolerância: 30 minutos.

Professor Vigilante

Nome: _____

Classificação _____ **Professor Classificador** _____

Instruções Gerais

- A prova está cotada para um total de 200 (duzentos) pontos.
- Utilize apenas caneta ou esferográfica de tinta azul ou preta.
- Não é permitido o uso de lápis, lapiseira ou corretor.
- Apresente as suas respostas de forma legível.
- Durante a prova será fornecido e autorizado o uso de um computador com ligação à internet.
- Responda a todas as questões na folha de teste (não utilize o enunciado).
- As cotações dos itens encontram-se no final do enunciado da prova.

Página em branco

Parte A – Sistemas Operativos

Para cada uma das questões, indique se é Verdadeira ou Falsa. A cada resposta correta será atribuída (somada) a sua cotação, cada resposta errada desconta (é subtraída) a sua cotação. Todas as questões têm igual cotação. A ausência de respostas será cotada com zero.

1. O Microsoft Excel 2013 não permite criar funções definidas pelo utilizador.
2. Um *router* só encaminha pacotes livres de erros.
3. Windows Server, Linux Ubuntu e o Microsoft Access são considerados sistemas operativos.
4. O Google Analytics é uma ferramenta gratuita, disponibilizada pela Google, que permite obter estatísticas sobre o número de visitas a um *website*.
5. Por memória virtual entende-se a memória com informação obsoleta.
6. O Microsoft Word 2013 permite fazer impressão em série (*mail merge*).
7. Peer-to-peer e cliente-servidor são dois modelos distintos de redes de computadores.
8. A tecnologia SATA só existe para discos rígidos.
9. O utilitário que força o encerramento de uma aplicação que não está a responder é o gestor de tarefas (sistema operativo Windows).
10. Um compilador é um programa de computador que a partir de um código fonte cria um programa semanticamente equivalente porém escrito noutra linguagem.

Parte B – Bases de Programação

À escolha do examinando, pode proceder à resolução do problema por: a) Codificação em computador, numa linguagem de programação à sua escolha (o código deverá depois ser transcrito para a folha de teste), ou b) resolução na folha de teste por descrição algorítmica (ex. pseudo-código).

Problema: Pretende-se implementar um programa para venda de bilhetes para uma sessão de cinema. A sala tem capacidade para 100 pessoas. Ao preço estipulado para o bilhete são aplicados os seguintes descontos: 20% para estudantes e 40% para a 3.^a idade. Deverá ser emitido (no ecrã) o bilhete de entrada, com a seguinte informação: número, preço do bilhete, desconto e valor a pagar.

O programa deverá fornecer os seguintes dados estatísticos: Número de entradas de cada tipo (Normal, Estudantes e 3.^a Idade) e a receita obtida por cada tipo.

Parte C – Concepção de Websites

O examinando pode resolver o problema por codificação em computador, sendo que, neste caso, deverá transcrever o código para a folha de teste. A avaliação valoriza a utilização de várias tecnologias (por exemplo, CSS, JavaScript e HTML).

Problema: Pretende-se desenvolver um *website* para apresentar o Curriculum Vitae do examinando. Deverá criar páginas para apresentar os dados pessoais, formação académica, experiência profissional, conhecimento de idiomas, e outros interesses.

FIM

COTAÇÕES

Grupo A

1 a 10 (10 x 8 pontos).....80 pontos

Grupo B

Problema60 pontos

Grupo C

Problema.....60 pontos

Total200 pontos