



Escola de Administração Fazendária

Missão: Desenvolver pessoas para o aperfeiçoamento da gestão das finanças públicas e a promoção da cidadania.

Cargo:

Analista de Finanças e Controle

Área:

**Tecnologia da Informação/
Desenvolvimento de Sistemas da
Informação**



GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PAÍS RICO É PAÍS SEM POBREZA

Controladoria-Geral da União-CGU

Concurso Público: AFC/CGU-2012

(Edital ESAF n. 07, de 16/4/2012)

Prova

3

Conhecimentos Especializados

Instruções

1. Escreva seu nome e número de inscrição, de forma legível, nos locais indicados.

Nome: _____ N. de Inscrição: _____

2. O CARTÃO DE RESPOSTAS tem, obrigatoriamente, de ser assinado. Esse CARTÃO DE RESPOSTAS **não** poderá ser substituído, portanto, **não** o rasure nem o amasse.
3. Transcreva a frase abaixo para o local indicado no seu CARTÃO DE RESPOSTAS em letra *cursiva*, para posterior exame grafológico:
“Inspiração vem dos outros. Motivação vem de dentro de nós.”
4. **DURAÇÃO DA PROVA: 3 horas**, incluído o tempo para o preenchimento do CARTÃO DE RESPOSTAS.
5. Na prova há **60 questões** de múltipla escolha, com cinco opções: **a, b, c, d e e**.
6. No CARTÃO DE RESPOSTAS, as questões estão representadas pelos seus respectivos números. Preencha, **FORTEMENTE**, com caneta esferográfica (tinta azul ou preta) fabricada em material transparente, toda a área correspondente à opção de sua escolha, sem ultrapassar as bordas.
7. Será anulada a questão cuja resposta contiver emenda ou rasura, ou para a qual for assinalada mais de uma opção. Evite deixar questão sem resposta.
8. Ao receber a ordem do Fiscal de Sala, confira este CADERNO com muita atenção, pois nenhuma reclamação sobre o total de questões e/ou falhas na impressão será aceita depois de iniciada a prova.
9. Durante a prova, **não** será admitida qualquer espécie de consulta ou comunicação entre os candidatos, tampouco será permitido o uso de qualquer tipo de equipamento (calculadora, tel. celular etc.).
10. Por motivo de segurança, somente durante os 30 (trinta) minutos que antecederem o término da prova, poderão ser copiados os seus assinalamentos feitos no CARTÃO DE RESPOSTAS, conforme subitem 9.2.7 do edital regulador do concurso.
11. A saída da sala só poderá ocorrer depois de decorrida 1 (uma) hora do início da prova. A não-observância dessa exigência acarretará a sua exclusão do concurso.
12. Ao sair da sala, entregue este CADERNO DE PROVA, juntamente com o CARTÃO DE RESPOSTAS, ao Fiscal de Sala.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. É vedada a reprodução total ou parcial desta prova, por qualquer meio ou processo. A violação de direitos autorais é punível como crime, com pena de prisão e multa (art. 184 e parágrafos do Código Penal), conjuntamente com busca e apreensão e indenizações diversas (arts. 101 a 110 da Lei nº 9.610, de 19/02/98 – Lei dos Direitos Autorais).

GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

- 1 - Segundo o *Cobit 4.1*, as áreas de foco na Governança de TI são:
- Gestão de Recursos, Entrega de Valor, Mensuração de Desempenho, Alinhamento Estratégico e Gestão de Riscos.
 - Alinhamento Estratégico, Planejamento de TI, Gestão de Infraestrutura, Entrega de Valor e Gestão de Riscos.
 - Alinhamento Estratégico, Gestão de Recursos, Entrega e Suporte, Segurança da Informação e Gestão de Riscos.
 - Gestão do Desenvolvimento de Sistemas, Entrega de Valor, Mensuração de Desempenho, Alinhamento Estratégico e Gestão de Riscos.
 - Gestão Estratégica, Gestão Operacional da TI, Entrega de Valor, Mensuração de Desempenho e Gestão de Riscos.
- 2 - No Planejamento da Contratação de Soluções de TI, em que momento deverá ser realizado o processo Estratégia de Contratação?
- Após a produção da Análise de Riscos.
 - Após a produção da Análise de Riscos e do Termo de Referência.
 - Após a produção do Plano de Sustentação e do Termo de Referência.
 - Após a produção da Análise da Viabilidade e da Análise de Riscos.
 - Após a produção da Análise da Viabilidade e do Plano de Sustentação.
- 3 - São atores da fase de Seleção do Fornecedor de Soluções TI:
- Contratada, Área Administrativa, Área de Licitações, Área de Tecnologia da Informação.
 - Área Requisitante da Solução, Área Administrativa, Área de Licitações.
 - Equipe de Planejamento da Contratação, Área de Licitações.
 - Área Administrativa, Área de Licitações, Área de Tecnologia da Informação.
 - Integrante Administrativo, Área de Licitações, Área de Tecnologia da Informação.
- 4 - São Áreas de Conhecimento do *PMBOK*:
- Gerenciamento dos Custos do Projeto, Gerenciamento do Tempo do Projeto, Gerenciamento da Iniciação do Projeto.
 - Gerenciamento dos Custos do Projeto, Gerenciamento do Tempo do Projeto, Gerenciamento de Aquisições do Projeto.
 - Gerenciamento do Planejamento do Projeto, Gerenciamento do Tempo do Projeto, Gerenciamento de Aquisições do Projeto.
 - Gerenciamento dos Custos do Projeto, Gerenciamento das Contratações de Serviços de TI do Projeto, Gerenciamento de Aquisições do Projeto.

- Gerenciamento do Controle do Projeto, Gerenciamento do Tempo do Projeto, Gerenciamento de Aquisições do Projeto.
- 5 - No *PMBOK* o processo que agrega os custos estimados de atividades individuais ou pacotes de trabalho para estabelecer uma linha de base dos custos é o de:
- Estimativa de Custos.
 - Planejamento da Qualidade.
 - Desenvolvimento do Cronograma.
 - Estimativa de Investimento e Custeio.
 - Orçamentação.
- 6 - São processos do Grupo de Processos de Iniciação do *PMBOK*:
- Desenvolver o termo de abertura do projeto, Planejar o escopo do projeto.
 - Definir o escopo do projeto, Desenvolver a declaração do escopo preliminar do projeto.
 - Desenvolver o termo de abertura do projeto, Desenvolver a declaração do escopo preliminar do projeto.
 - Planejar o escopo do projeto, Criar EAP.
 - Criar EAP, Desenvolver o termo de abertura do projeto.

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

- 7 - Acoplamento é uma medida do número e da resistência
- da extensão do procedimento.
 - das ligações entre classes.
 - das ligações entre procedimentos.
 - das relações entre atributos.
 - das ligações redundantes entre formas de processamento.
- 8 - Polimorfismo é
- a multiplicidade de atributos de determinada classe.
 - a propriedade de um diagrama de classes ter múltiplas classes possuidoras de atributos.
 - a habilidade de um atributo ou variável poder identificar instâncias de classes com atributos dependentes.
 - a propriedade de uma instrução poder apontar para múltiplos objetos de uma mesma classe sem implicações de desempenho.
 - a habilidade pela qual uma única operação ou nome de atributo pode ser definido em mais de uma classe e assumir implementações diferentes em cada uma dessas classes.
- 9 - São qualidades da orientação a objetos:
- Recuperabilidade. Confiabilidade. Precisão. Portabilidade. Distributividade. Armazenabilidade.
 - Reutilização. Confidencialidade. Robustez. Extensibilidade. Computabilidade. Consistência.
 - Baixo risco. Computabilidade. Robustez. Extensibilidade. Distributividade. Escalabilidade.
 - Reutilização. Confiabilidade. Robustez. Extensibilidade. Distributividade. Armazenabilidade.

- e) Acessibilidade. Compartimentabilidade. Robustez. Homogeneidade terminológica. Distributividade. Armazenabilidade.
- 10- Os domínios das classes de um Sistema Orientado a Objetos normal são:
- Aplicação. Sistema. Arquitetura. Bloco.
 - Concepção. Unidade da estrutura. Interface. Base.
 - Aplicação. Negócio. Hierarquia. Usuário.
 - Agrupamento. Negócio. Ambiente. Base.
 - Aplicação. Negócio. Arquitetura. Base.
- 11- Assinale a opção correta.
- As classes podem formar heranças segmentadas em classes adjacentes.
 - Overflow* é a redefinição do fluxo de uma classe, em uma de suas subclasses.
 - Overriding* é a redefinição de um método, definido em uma classe, em uma de suas subclasses.
 - Overriding* é a redefinição de uma classe através de métodos de objetos diferentes.
 - As classes não podem formar hierarquias de herança de superclasses e subclasses.
- 12- Em linguagem *Java*
- `==` significa atribuição. `&` significa "E" lógico. `||` significa "OU" lógico.
 - `==` significa igualdade. `&&` significa atribuição lógica. `||` significa "+" lógico.
 - `==` significa igualdade. `&&` significa "E" lógico. `||` significa "OU" lógico.
 - `<>` significa igualdade. `&+` significa "E" lógico. `|` significa "OU" lógico.
 - `+=` significa igualdade superior. `&&` significa "E" lógico. `|=` significa "OU" lógico.
- 13- Os tipos primitivos da linguagem *Java* são
- boolean, byte, narrow, int, wide, fixed, double, char.*
 - boolean, byte, short, int, long, float, double, char.*
 - buffered, byte, double-byte, single, long, float, double, char.*
 - logical, boolean, short, local, extended, float, double, cast.*
 - boolean, byte, short, integral, partial, long, float, char.*
- 14- Na linguagem *Java*, o comando **continue** tem a função de
- fazer com que o comando de seleção seja inicializado.
 - permitir realçar a posição de determinados comandos.
 - modificar a estrutura do *loop*, realçando procedimentos.
 - fazer com que a continuidade da execução de um *loop* fique condicionada a um teste de condição de continuidade.
 - fazer com que a condição do comando de *loop* seja novamente testada, mesmo antes de alcançar o fim do comando.
- 15- O comando **break** tem a função de
- interromper a execução de um *loop*.
 - condicionar a execução de um comando de atribuição a um operador lógico.
 - segmentar a execução de um *loop* em duas ou mais partes aninhadas.
 - estabelecer um intervalo de depuração durante a execução de um *loop*.
 - impossibilitar o aninhamento de *loops* não lógicos.
- 16- Os serviços de gerenciamento, oferecidos pelo contêiner *EJB (Enterprise JavaBeans)*, são de:
- Transações. Persistência. Ciclo de Vida. Segurança.
 - Transições. Pertinência. Ciclo de Vida. Risco.
 - Transformações. Persistência. Ciclo de Projeto. Segurança.
 - Transações. Comunicação. Ciclo de Vida. Mercado.
 - Transações. Consistência. Fases. Segurança.
- 17- Os níveis da plataforma J2EE são:
- Patrocinador. Web. Negócios. Sistemas de Computação Corporativos.
 - Cliente. Web. Negócios. Sistemas de Informação Corporativos.
 - Cliente. Interno. Externo. Negócios.
 - Fornecedor. Web. Político. Sistemas de Informação Camada.
 - Cliente. *Stakeholders*. Negócios. *Background* corporativo.
- 18- Assinale a opção correta.
- A *API* de solicitação de *MDD* é usada para consultar um registrador *MDD* por condições de acesso.
 - A *APL* de atualização de *UDDI* é usada para consultar um usuário *UDDI* por informações sobre localização de uma empresa.
 - A *UDDI* é usada para manter a consistência de registradores *API* de propriedade de uma empresa.
 - A *API* de solicitação de *UDDI* é usada para consultar um registrador *UDDI* por informações sobre uma empresa.
 - A *API* de solicitação de *UDDL* é usada para consultar um usuário de *UDDL* por informações sobre interesses de negócio de uma empresa.
- 19- O padrão de projeto *singleton* é usado para restringir
- a instanciação de uma classe para objetos simples.
 - a instanciação de uma classe para apenas um objeto.
 - a quantidade de classes.
 - as relações entre classes e objetos.
 - classes de atributos complexos.

- 20- A definição de que um sistema deve ser desenvolvido em três níveis é feita pelo padrão de projeto
- MVC (Model View Controller).*
 - MVC-Dev (Model Value Constructive Development).*
 - TMS (Time Milestones Setting).*
 - PMC (Project Main Controller).*
 - MCA (Model Classes Assignment).*
- 21- O padrão de projeto *Factory* provê uma classe de decisão que retorna
- um objeto de uma de suas subclasses, sem fixação de parâmetros.
 - um atributo de uma de suas classes conexas, com base em um parâmetro reservado.
 - um objeto de uma de suas subclasses, com base em um parâmetro recebido.
 - um atributo de uma de suas classes conexas, sem fixação de parâmetros.
 - um objeto de uma de suas subclasses, com parâmetros fatorados.
- 22- Para indicar a visibilidade da propriedade, a UML
- incorpora um prefixo a um nome de atributo ou nome de operação.
 - incorpora um sufixo a um nome de atributo ou origem de operação.
 - gera um nome de atributo e nome de transação totalmente distinto do anterior.
 - duplica nome de atributo ou nome de operação.
 - sublinha o nome de atributo ou nome de operação.
- 23- O Diagrama de Estado mostra
- os estados expressos que os objetos de uma dada classe podem assumir e as transformações entre pares de classes.
 - os estados admissíveis que os atributos de uma dada classe podem modificar e os pares de estados mais relevantes.
 - os estados de atualização que os objetos de qualquer classe podem assumir e as transições permitidas entre instâncias.
 - os estados admissíveis que os objetos de uma dada classe podem assumir e as transições permitidas entre pares de estados.
 - os estados coerentes com os objetos priorizados e as restrições de transições entre pares de estados.
- 24- Uma associação em UML representa
- uma população variada de relações (*engagements*) de redundâncias entre instâncias de classe.
 - uma população variada de vínculos (*links*) de relacionamentos entre instâncias de classe.
 - uma classificação de vínculos (*links*) de relacionamentos entre classes de atributos.
 - uma população constante de valores (*values*) de relacionamentos quantitativos entre atributos de instâncias.
- e) uma estrutura de equivalências (*equal features*) entre relacionamentos de instâncias de posicionamento de classes.
-
- DESENVOLVIMENTO E CONTEÚDO WEB**
- 25- São *plug-ins* da biblioteca *jQuery* destinados a criar funcionalidade para a interface do usuário:
- Plug-ins* nativos para interação. *Widgets. Effects.*
 - Plug-ins* interativos tipo *slider. Wide-rangers. Effects.*
 - Plug-ins* nativos da família *datepicker. MainWidgets. Efforts.*
 - Widgets* nativos para marcação. *Widgets* de monitoramento. *Plug-ins* de localização.
 - Plug-ins* nativos para interação. *Upload widgets. Effective plug-ins.*
- 26- Variáveis *JavaScript* contêm
- um identificador, escopo e um tipo de dados específico.
 - um contextualizador, localizador e um tipo de dados específico.
 - um identificador, parâmetro e um tipo de escopo.
 - um delimitador, escopo e um referenciador.
 - um identificador, extensão e um ponteiro.
- 27- Assinale a opção correta.
- Conteúdos de elementos **XML** Sq são limitados a caracteres de codificação.
 - O padrão de **XML** limita o tamanho de nomes de elementos.
 - Conteúdos de elementos **XML** Sq não são limitados a caracteres do conjunto de caracteres de codificação.
 - O padrão de **XML** não limita o tamanho de nomes de elementos.
 - Elementos **XML** relacionais são limitados ao conteúdo dos caracteres.
- 28- O Modelo de Acessibilidade do Governo Eletrônico (e-MAG) recomenda
- restaurar âncoras para busca de blocos em conteúdos.
 - organizar a semântica do código *HTML* de forma lógica.
 - fornecer indicadores para construção de um modelo de conteúdo.
 - habilitar índices para organizar conteúdo em blocos.
 - organizar o código *HTML* de forma lógica e semântica.
- 29- Assinale a opção correta relativa a *jQuery*.
- Não admite programação encadeada.
 - Utiliza indicadores *SSP* para localizar elementos componentes da estrutura de marcação *jHTM* da página.
 - Possui arquitetura compatível com instalação de *plug-ins* e extensões em geral.
 - Possui estrutura para armazenamento de *inputs* de especificação *multicore*.
 - Utiliza *pop-ups C2S* para retirar elementos inconsistentes da estrutura de marcação *XHTML* da referência.

- 30- Segundo o Modelo de Acessibilidade do Governo Eletrônico (e-MAG) os elementos que devem estar em todas as páginas do Governo Federal são:
- Teclas de atalho. Barra de usabilidade. Apresentação do mapa do sítio. Apresentação de formulário. Conteúdo para imagens de contexto. Apresentação de documentos. Identificação dos autores.
 - Página com a descrição dos recursos de acessibilidade. Teclas de atalho. Barra de acessibilidade. Apresentação do mapa do sítio. Apresentação de formulário. Conteúdo alternativo para imagens. Apresentação de documentos.
 - Página com a descrição dos recursos de acessibilidade. Teclas de controle de *hardware*. Barra de acessibilidade. Apresentação do mapa de localização da instituição. Apresentação de formulário. Conteúdo alternativo para atalhos. Apresentação de documentos.
 - Teclas de instituições de apoio. Barra de portabilidade. Apresentação do mapa do sítio. Editores de formulário. Conteúdo alternativo para imagens. Apresentação de documentos.
 - Página com a descrição dos motivos para acessibilidade. Teclas de atalho. Barra de interface. Apresentação do organizador do sítio. Apresentação de formulário. Conteúdo alternativo para imagens. Apresentação de atuadores.
- 31- Em relação ao *ZOPE (Z Object Publishing Environment)*, é correto afirmar que
- os objetos que o *Zope* publica na *Web* são escritos em linguagem *Visual Phrydom*.
 - o *Zope* fornece dois mecanismos para a criação de modelos de páginas: *Dynamic Template Markup Language (DTML: Linguagem Dinâmica de Marcação de Modelos)*, e *Zope Page Templates (ZPT: Modelos de Páginas Zope)*.
 - o *Zope* fornece três mecanismos para a criação de modelos de páginas: *Dynamic Template Modeling Language (DTML: Linguagem Dinâmica de Modelagem de Formulários Padrão)*, *Zope Page Templates (ZPT: Modelos de Páginas Zope)* e *Zope Markup Virtual Control (ZMVC: Controle Virtual de Marcação Zope)*.
 - os objetos que o *Zope* publica na *Web* são escritos em linguagem *Pygon*.
 - o *Zope* publica na *Web* objetos escritos em linguagem tipo *full*.
- 32- Existem duas vias para criar um tema personalizado para *Plone*:
- Programa e Rotina.
 - Module* e *Segment*.
 - Web* e *Produto*.
 - Semantic Web* e *Visual Web*.
 - Sequencial e Indexada.
- 33- Uma das ferramentas oferecidas pelo *Plone* é:
- Fluxo de publicação colaborativa de conteúdo (*workflow*).
 - Ferramentas colaborativas para modelagem *free-space*.
 - Busca de relações *Web-inside*.
 - Suporte à multiprogramação.
 - Mecanismos de filtragem de conceitos.
- 34- Segundo o Modelo de Acessibilidade do Governo Eletrônico (e-MAG), os passos para se desenvolver um sítio acessível são:
- Definir padrões customizados. Seguir as diretrizes ou recomendações de compatibilidade. Realizar a avaliação de acessibilidade.
 - Seguir os padrões *Web*. Seguir as diretrizes ou recomendações de acessibilidade. Realizar a avaliação de acessibilidade.
 - Seguir os padrões *Web*. Criar padrões de acessibilidade. Validar a acessibilidade.
 - Seguir os padrões *Web*. Compatibilizar a acessibilidade com os recursos disponíveis. Projetar a atualização da acessibilidade.
 - Desenvolver padrões *Web*. Seguir as diretrizes ou recomendações de acessibilidade. Realizar a otimização da acessibilidade.
- 35- Para que o código do CSS não seja renderizado na tela, deve-se adicionar as marcações de comentário no início e no fim da chamada da
- tag <render-out>*.
 - lag <specify>*.
 - tag <stay>*.
 - tag <style>*.
 - mark <comments>*.
- 36- O *Plone* possui os seguintes papéis de membros:
- Leitor. Moderador. Editor. Estruturador. Administrador.
 - Leitor. Controlador. Transformador. Revisor. Admnistrador.
 - Planejador. Desenvolvedor. Editor. Revisor. Operador.
 - Licenciador. Colaborador. Emulador. Revisor. Articulador.
 - Leitor. Colaborador. Editor. Revisor. Administrador.

ENGENHARIA DE SOFTWARE

37- Assinale a opção correta.

- a) Gestão de requisitos preocupa-se com a documentação, atualização e controle de *stakeholders* envolvidos na fase de identificação da demanda.
- b) Engenharia de requisitos compreende: identificar, analisar, especificar e definir as necessidades de negócio que um aplicativo deve prover para solução do problema levantado.
- c) Engenharia de requisitos compreende: planejar, especificar e desenvolver as necessidades de negócio que um aplicativo deve prover para minimização dos problemas levantados.
- d) Engenharia de requisitos compreende: identificar, analisar, programar e testar os programas das necessidades de solução de problemas que um negócio deve prover para satisfazer usuários.
- e) Gestão de requisitos preocupa-se com a documentação, direcionamento, controle de definição e acesso aos requisitos levantados na fase de planejamento de escopo.

38- São características gerais de sistema utilizadas para cálculo do fator de ajuste:

- a) Reutilização, Taxa de recepção de dados.
- b) Atualização *off-line*, Modificações facilitadas.
- c) Modificações facilitadas, Processamento paralelo.
- d) Entrada de dados *off-line*, Compatibilidade *Web*.
- e) Múltiplos locais, Processamento complexo.

39- Cada Arquivo Lógico Interno e cada Arquivo de Interface Externa devem ser classificados com relação à sua complexidade funcional com base em:

- a) Número de Tipos de Dados, Número de Tipos de Registros.
- b) Número de Tipos de Arquivos, Número de Tipos de Registros.
- c) Número de Tipos de Dados, Número de Tipos de Consultas.
- d) Número de Tipos de Campos, Número de Tipos de Arquivos.
- e) Número de Tipos de Tabelas, Número de Tipos de Campos.

40- São exemplos de ALI:

- a) Arquivos de índices.
- b) Arquivos temporários, de trabalho ou de classificação.
- c) Arquivos de *backup*.
- d) Arquivos de mensagens de erro desde que mantidos pela aplicação.
- e) Arquivos introduzidos exclusivamente em função da tecnologia utilizada.

41- O *RUP* (*Rational Unified Process*) descreve

- a) Perfis previstos ou perfis resultantes. Artefatos. Atividades modificadas durante o processo de racionalização. Ambientes de atividades.
- b) Papéis ou perfis de relações. Atributos. Atividades primárias e secundárias. Fluxos de atividades.
- c) Papéis presentes e futuros. Artefatos. Atividades executadas durante o processo de desenvolvimento. Fluxos de inter-relações.
- d) Papéis ou perfis de trabalho. Artefatos. Atividades executadas durante o processo de desenvolvimento. Fluxos de atividades.
- e) Papéis nos trabalhos modelados. Atividades compartilhadas. Processos de desenvolvimento e de implantação. Fluxos de atividades.

42- No *Scrum* os projetos são divididos em ciclos chamados de

- a) *Sp-Cycles*.
- b) *Springs*.
- c) *Sprints*.
- d) *Strengths*.
- e) *Set-prints*.

43- No *RUP* (*Rational Unified Process*), casos de uso são

- a) casos de usuários unificados em processos de racionalização.
- b) cenários de utilização do sistema por usuários.
- c) cenários de racionalização de aplicações.
- d) casos de utilização do *RUP* para maior racionalidade na aplicação dos recursos.
- e) cenários de utilização compartilhada de soluções por usuários de maior racionalidade.

44- O *RUP* usa a abordagem da orientação a objetos em sua concepção e é projetado e documentado utilizando a notação *UML* (*Unified Modeling Language*) para ilustrar os processos em ação. O objetivo da disciplina de análise e projeto é

- a) mostrar como o sistema vai ser realizado.
- b) mostrar como o sistema pode estabelecer requisitos.
- c) controlar a execução do desenvolvimento.
- d) estabelecer metodologias de análise decorrentes de projetos.
- e) mostrar como o sistema pode especificar o projeto.

45- O ponto de partida para o planejamento do projeto é o

- a) Plano de trabalho.
- b) Descritivo das funcionalidades.
- c) Escopo.
- d) Documento de autorização do projeto.
- e) Documento de demanda.

46- A escolha de um modelo é fortemente dependente das características do projeto. Os principais modelos de ciclo de vida podem ser agrupados em três categorias principais:

- a) sequenciais, cascata e evolutivos.
- b) sequenciais, incrementais e ágeis.
- c) sequenciais, incrementais e evolutivos.
- d) sequenciais, ágeis e cascata.
- e) cascata, ágeis e evolutivos.

47- A estrutura de decomposição do trabalho fornece uma referência para a atribuição de tamanho, esforço, cronograma e responsabilidades e é utilizada como uma estrutura subjacente para planejar, organizar e controlar o trabalho executado no projeto. Esta estrutura de decomposição pode ser:

- a) o relatório da Análise de Pontos de Função.
- b) o tamanho estimado do sistema.
- c) o plano de trabalho preliminar.
- d) o "pacote preliminar de trabalho" (*preliminary work package*).
- e) a EAP do projeto.

48- São finalidades da Disciplina de Teste do RUP, verificar:

- a) Relações indevidas entre objetos. A integração adequada de todos os componentes de *hardware* com o *software*.
- b) A implantação das atividades. A documentação de todos os componentes de *software*.
- c) A interação entre atores. A integração adequada de todos os provedores de *software*.
- d) A implantação dos objetos. A dependência de componentes de *software* em relação a *hardware*.
- e) A interação entre objetos. A integração adequada de todos os componentes do *software*.

ADMINISTRAÇÃO DE BANCO DE DADOS

49- Em um Modelo Entidade-Relacionamento, são tipos de atributos:

- a) Simples e complexos. De valor único e de múltiplos valores. Relacionado.
- b) Dependentes e independentes. De valor constante e de valor variável. Derivado.
- c) Únicos e múltiplos. De valor original e de valor derivado. Ajustado.
- d) Simples, compostos e múltiplos. Constantes e variáveis. Derivado.
- e) Simples e compostos. De valor único e de múltiplos valores. Derivado.

50- É correto afirmar que na SQL

- a) uma constante de tupla precisa conter uma relação de atributos.
- b) a tupla de um atributo contém relações entre variáveis.
- c) uma variável de tupla precisa estar associada a uma relação.
- d) uma tupla de variável precisa conter uma tupla de relação.
- e) variáveis e tuplas são especificadas por objetos relacionados.

51- A Linguagem de Definição de Dados de uma SQL permite especificar:

- a) O esquema para cada estrutura. As restrições de normalização. O conjunto dos índices a serem mantidos para cada relação. As informações de acesso e flexibilidade para cada relação.
- b) O domínio dos valores gerados por cada atributo. As restrições de integridade. O conjunto dos coeficientes a serem mantidos nas relações de objetos. A estrutura de armazenamento físico de cada relação na estrutura de relacionamentos.
- c) O esquema para cada relação. O domínio dos valores das relações. As permissões de integridade. O conjunto dos índices a serem extraídos de cada relação.
- d) O esquema para cada relação. As informações de segurança e autorização para cada relação. A estrutura de armazenamento físico de cada relação no disco.
- e) As restrições de interatividade. As variáveis e índices a serem mantidos para cada relação. As informações de segurança e automação para cada relação. A estrutura de armazenamento físico de cada relação no disco.

- 52- Em pesquisa *fulltext*, o *MySQL* gerencia os índices segundo os modos:
- Criação de índices com base em campos do tipo texto. Em uma tabela própria de índices.
 - Criação de índices com base em todos os campos. Uso de uma tabela própria de índices numéricos.
 - Uso de índices fornecidos pelo usuário. Uso de uma tabela de índices equivalentes.
 - Criação de tabelas do tipo texto. Uso de uma tabela própria de índices com restrição de domínio.
 - Criação de índices com base em textos usuais. Uso de uma relação de índices convencionados.
- 53- O mecanismo instalado e configurado como padrão pelo *MySQL* é o método de armazenamento
- MyISAM*.
 - MyStore*.
 - MyRetrive*.
 - MyStam*.
 - MyISSM*.
- 54- *SQL Server Utility* do *SQL Server 2008 R2* permite a monitoração e a gestão centralizada de aplicações de bases de dados e instâncias do *SQL Server*, a partir de uma única interface de gestão designada por
- UPC (Utility Process Capability)*.
 - CPU (Central Process Utility)*.
 - UCPP (Utility Control Process Package)*.
 - UCP (Utility Control Point)*.
 - UCMP (Utility Control Management Point)*.
- 55- Em bases de dados relacionais, o catálogo *ANSI (INFORMATION_SCHEMA)* contém *views* unicamente para leitura, provendo informações sobre:
- Tabelas. *Flows*. Colunas. Processos internos.
 - Through-ups*. *Views*. Chaves. Procedimentos.
 - Tabelas. *Views*. Extensões. Prioridades.
 - Relações. Atributos. *Links*. Procedimentos.
 - Tabelas. *Views*. Colunas. Procedimentos.
- 56- É pré-requisito essencial de utilização da interface de gestão:
- Interface deve ser gerada por uma *SQL Server*, utilizando uma *SQLML Library* do *Active Directory* do usuário.
 - Interface deve funcionar em uma *SQL Server*, residente no *Active Directory* do *Windows*.
 - SQL Server* deve ficar em modo *management* para interagir com usuários ativos no *Windows*.
 - SQL Server* deve estar orientado a gestores de interfaces.
 - Interface deve funcionar em uma *SQL Shell-pattern*, residente no *Active Domain* do *Windows*.
- 57- São objetos suportados pelo *SQL Server 2008 R2*:
- Table index*. *Tag DMLplus*. Tipo. Utilizadores. *Heads*.
 - Funções. *Index*. *Schema*. *Database role*. *Login*.
 - Funções. *Input*. *Schare*. *Database role*. *Try-on*.
 - Task*. *Trigger DML* compactado. Classe. Utilizadores. *Version*.
 - Table*. *Trigger SMLT*. Tipo. Agentes. *Views*.
- 58- São características do *Report Builder 3.0* do *SQL Server 2008 R2*:
- Map Layouts*. Indicadores. *User Parts*. *Essentials*.
 - Map Layers*. Indicadores. *Report Parts*. Cálculos agregados.
 - Table Layers*. *Build Units*. *Report Parts*. Cálculos complexos.
 - Information levels*. Indicadores. *Data segments*. Fatores agregados.
 - Map Scales*. Descritores. *Report Paths*. Cálculos e gráficos.
- 59- Em *VBScript*
- um comando *Sub* é um conjunto de operações, iniciados por “%” e terminados por “;”, que realiza ações e não retorna um valor.
 - o usuário define uma constante através da cláusula **Value**.
 - um procedimento *Sub_executable* é um conjunto de comandos, iniciados por *Sub_ex* e terminados por *Close*, que realiza ações e não retorna um valor.
 - o usuário define uma constante através do comando **Const**.
 - um procedimento *Task* é um conjunto de comandos, iniciados por *Sub* e terminados por *Stop*, que realiza ações e retorna valor.
- 60- O modelo de segurança do *SQL Server 2008 R2* baseia-se em dois conceitos claros:
- Central e spatial*.
 - Principals e attached*.
 - Principals e securables*.
 - Global e local*.
 - Priorities e availabilities*.