

SIMULADOS & TUTORIAIS

SIMULADOS JAVA - I

20 QUESTÕES

**Copyright 2020 – Todos os Direitos Reservados
Jorge Eider F. da Silva**

Proibida a reprodução deste documento no todo ou em parte por quaisquer meios, seja digital, eletrônico ou impresso sem a expressa autorização do autor por escrito. Os infratores serão punidos de acordo com a Lei.

SIMULADOS I

- 1) Os objetos são armazenados na pilha?
 - a) Verdadeiro
 - b) Falso
- 2) Qual é o tamanho da variável *booleana*?
 - a) 8 bits
 - b) 16 bits
 - c) 32 bits
 - d) Não precisamente definido
- 3) Qual é o valor padrão da variável *float*?
 - a) 0,0d
 - b) 0,0f
 - c) 0
 - d) Não definido
- 4) Qual das seguintes afirmações é verdadeira sobre a superclasse?
 - a) Variáveis, métodos e construtores declarados como privados podem ser acessados apenas pelos membros da superclasse.
 - b) Variáveis, métodos e construtores que são declarados protegidos podem ser acessados por qualquer subclasse da superclasse.
 - c) Variáveis, métodos e construtores que são declarados públicos na superclasse podem ser acessados por qualquer classe.
 - d) Todos os itens acima estão corretos.
- 5) O que é uma variável local?
 - a) Variáveis definidas dentro de métodos, construtores ou blocos são chamadas de variáveis locais.
 - b) Variáveis definidas fora de métodos, construtores ou blocos são chamadas de variáveis locais.
 - c) Variáveis estáticas definidas fora de métodos, construtores ou blocos são chamadas de variáveis locais.
 - d) Nenhuma das opções acima.
- 6) O que é um applet?
 - a) Um applet é um programa Java que é executado em um navegador da Web.
 - b) Applet é um programa java autônomo.
 - c) O applet é uma ferramenta.
 - d) Applet é um ambiente de tempo de execução.
- 7) Ligação dinâmica usa quais informações para ligação?
 - a) type

- b) object.
 - c) Ambos acima.
 - d) Nenhuma das opções acima.
- 8) O que acontece quando o método *yield()* do thread é chamado?
- a) Thread retorna ao estado pronto.
 - b) Thread retorna ao estado de espera.
 - c) O encadeamento começa a ser executado.
 - d) Nenhuma das opções acima.
- 9) Em que condições o método *finalize()* do objeto é invocado pelo coletor de lixo?
- a) Quando detecta que o objeto se tornou inacessível.
 - b) Assim que o objeto é definido como nulo.
 - c) No intervalo fixo, ele verifica o valor nulo.
 - d) Nenhuma das opções acima.
- 10) Qual operador é considerado com maior precedência?
- a) `() , []`
 - b) `=`
 - c) `?:`
 - d) `%`
- 11) Uma classe sempre possui um construtor padrão?
- a) Verdadeiro
 - b) Falso
- 12) Qual é o tamanho da variável *double*?
- a) 8 bits
 - b) 16 bits
 - c) 32 bits
 - d) 64 bits
- 13) Qual das seguintes opções é uma interface de marcadores?
- a) serializável
 - b) comparável
 - c) clonável
 - d) nenhuma das acima.
- 14) O que é *currentThread()*?
- a) É um método `public static` estático usado para obter uma referência ao thread atual.
 - b) É o método de instância de um thread usado para obter contagem de threads.
 - c) É um método público estático de um objeto usado para obter uma referência ao thread atual.
 - d) É o método de instância de um objeto usado para obter contagem de threads.

15) Qual é a sintaxe correta para o método principal de uma classe java?

- a) static público int main (String [] args)
- b) public int main (String [] args)
- c) public static void main (String [] args)
- d) Nenhuma das opções acima.

16) Qual é o valor padrão da variável *byte*?

- a) 0
- b) 0,0
- c) Nulo
- d) Não definido

17) O que é uma interface de marcadores?

- a) Interface do marcador é uma interface sem método.
- b) Interface do marcador é uma interface com um único método, mark ().
- c) Interface do marcador é uma interface com método único, marcador ().
- d) Nenhuma das opções acima.

18) O que é polimorfismo de tempo de execução?

- a) Polimorfismo de tempo de execução é um processo no qual uma chamada para um método substituído é resolvida em tempo de execução em vez de em tempo de compilação.
- b) Polimorfismo de Tempo de Execução é um processo no qual uma chamada para um método sobrecarregado é resolvida em tempo de execução em vez de em tempo de compilação.
- c) Ambos acima.
- d) Nenhuma das opções acima.

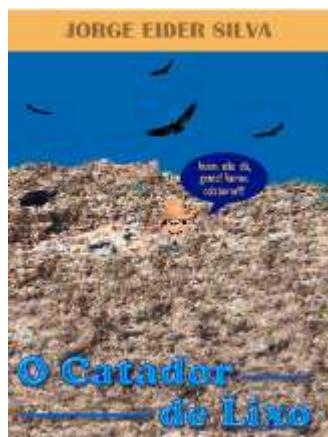
19) O que é sobrecarga de função?

- a) Métodos com o mesmo nome mas parâmetros diferentes.
- b) Métodos com o mesmo nome mas diferentes tipos de retorno.
- c) Métodos com o mesmo nome, mesmos tipos de parâmetros, mas nomes de parâmetros diferentes.
- d) Nenhuma das opções acima.

20) Qual é o valor padrão da variável *booleana*?

- a) True
- b) False
- c) Null
- d) Não definido

LIVROS PUBLICADOS PELO AUTOR



Preço: R\$ 5,75
Somente em eBook
Na Amazon.com.br

O CATADOR DE LIXO

Seu Antônio era catador de lixo desde que entendia de gente. Era uma herança de seu pai. Ele vivia na favela denominada “Comunidade da Boa Esperança”, na zona norte da capital. Não tinha nenhuma qualificação para conseguir outra atividade, nem tampouco sua esposa, Dona Marta. Sua única esperança para melhorar de vida era seu filho Romão, mas, mesmo assim, ainda estava longe de chegar lá, pois ele ainda tinha 12 anos e seu Antônio não tinha muita certeza se estaria vivo quando esse dia chegasse. Romão estudava na escola pública da periferia. Tinha muito gosto pelos estudos e era muito curioso para saber das coisas. O que ele aprendia passava para seus colegas. Ele não era egoísta e gostava de compartilhar seus conhecimentos com todos. Os professores gostavam muito dele pelo seu esforço e dedicação, e deram a oportunidade que ele precisava. A partir daí sua família e as pessoas do seu círculo de amizades dentro da comunidade melhoraram de vida consideravelmente.

Para Comprar ou Ler os primeiros Capítulos acesse o link abaixo:

<https://www.amazon.com.br/dp/B078SBR7NS>



Esta é uma obra de
ficção.

Preço: R\$ 6,99

Somente em eBook
Na Amazon.com.br

KIRKPATRIK CONTRA O REBELDE DE SERRA LEOA

A República de Serra Leoa é um pequeno país africano localizado na costa oeste do continente, com pouco mais de 7 milhões de habitantes e uma área de pouco mais de setenta e um mil quilômetros quadrados. Sua capital Freetown, localizada a oeste do país e banhada pelo Atlântico, é a cidade mais populosa. O país é considerado pelas organizações governamentais internacionais como um dos mais pobres do mundo, embora seja rico em minerais, principalmente diamante, ferro, platina e bauxita. A corrupção dentro do governo e os problemas administrativos nas minas de diamantes foram as principais razões para o início de uma longa Guerra Civil. Por isso, virou um local propício ao tráfico de armas, munições e drogas. Devido a esses conflitos ocorridos nas últimas décadas, e a incapacidade do governo de controlar a situação, os grupos rebeldes forçados a se estabelecerem em outras regiões do país dividiram-se em várias facções e ficaram mais numerosos e poderosos, aterrorizando os nativos das aldeias e cidades mais próximas de seus territórios, em busca de ganância e controle das minas para a compra de armas modernas e se fortalecerem. O mais poderoso desses grupos era liderado por um rebelde que se auto denominou Marechal de

Campo, de nome Ahmaad Kordonna Sunbara, mais conhecido por Kordonna, o tirano, e nomeou com a patente de general alguns homens de sua inteira confiança convocados de países africanos e do Oriente Médio, espalhando o medo e o terror entre as comunidades mais carentes do país e nas fronteiras dos países vizinhos. Segundo informações não oficiais, seu grupo era composto por mais de quatrocentos membros, na sua maioria adolescentes, enquanto os outros grupos tinham pouco mais de cem homens. E para acabar com o reinado do rebelde, suas atrocidades e de seus simpatizantes, foi contratado pelos governos de Serra Leoa e países limítrofes, o ex-Major do exército americano e ex-Agente da CIA, Kirk Douglas Patrick, mais conhecido como Kirkpatrick.

Para Comprar ou Ler os primeiros Capítulos acesse o link abaixo:

<https://www.amazon.com.br/dp/B0764T7JKP>



Preços:

**eBook (R\$ 12,81)
Brochura (US\$ 35.00)
Na Amazon.com.br**

ARDUINO PARA INICIANTES

Este livro mostra através de tutoriais passo a passo 22 projetos simples e práticos desenvolvidos na plataforma Arduino. Todos os projetos são acompanhados de diagramas para facilitar as conexões, além de acompanhar imagens detalhadas do projeto real. Os códigos são totalmente comentados para facilitar a compreensão, e cada projeto acompanha instruções explicativas sobre o seu funcionamento. Todos os componentes utilizados são de baixo custo e poderão ser encontrados facilmente no mercado elétrico ou eletrônico. A instalação da IDE do Arduino é explicada em detalhes, como também grande parte da sua programação.

Com este livro você aprenderá a montar e executar os seguintes projetos:

- Projeto 1 – LED Piscante**
- Projeto 2 – Semáforo com LEDs**
- Projeto 3 – LED RGB – Mostrando as Cores**
- Projeto 4 – LED controlado por Potenciômetro**
- Projeto 5 – LED controlado por Botão**
- Projeto 6 – LED RGB controlado por Botões**
- Projeto 7 – Display de 7 Segmentos**

Projeto 8 – Display LCD com Potenciômetro

Projeto 9 – Matriz de LEDs

Projeto 10 – Sensor Ultrassônico com LEDs

Projeto 11 – Sensor Ultrassônico com LED RGB

Projeto 12 – Sensor Ultrassônico com Alarme

Projeto 13 – Sensor de Luz com LED

Projeto 14 – Sensor de Luz com Alarme

Projeto 15 – Sensor Infravermelho com LEDs

Projeto 16 – Sensor Infravermelho com Alarme

Projeto 17 – Sensor de Som com LED

Projeto 18 – Sensor de Som com Alarme

Projeto 19 – Alarme controlado por Botão

Projeto 20 – Sensor de Temperatura com LEDs

Projeto 21 – Servo controlado por Potenciômetro

Projeto 22 – Joystick controlando 3 Servos

Para Comprar ou Ler os primeiros Capítulos acesse o link abaixo:

<https://www.amazon.com.br/dp/B01N35EOZA>



Preços:
eBook (R\$ 43,99)
Brochura (US\$ 30.00)


Na Amazon.com.br

CONSTRUCT 2 - PORTUGUÊS

O Construct 2 é um poderoso motor de jogo (mais conhecido como *game engine*, em inglês), de código aberto, criado para o desenvolvimento de jogos 2D. É uma ferramenta que permite criar jogos baseados na web sem maiores conhecimentos em linguagem de programação por parte do desenvolvedor. Possui uma série de recursos de forma que o desenvolvedor possa montar os mais variados tipos de jogos com certa facilidade, que funcionem inteiramente integrados ao HTML5. Ele é destinado primeiramente para não programadores, permitindo a criação rápida de jogos e aplicativos, por meio do método *drag-and-drop* usando um editor visual e um sistema de lógica baseado em comportamentos, eventos e ações. O seu projeto poderá ser exportado para mais de 10 plataformas diferentes sem nenhuma alteração no código original, testado em qualquer fase de desenvolvimento, na Web e em dispositivos móveis, e publicado para venda nas diversas lojas, como Google, Windows Store, Amazon, entre outras. Ele é focado na criação de jogos em HTML5 e é bem fácil de utilizar. No entanto, não está descartada a possibilidade de se desenvolver alguns tipos de aplicativos.

Para Comprar ou Ler os primeiros Capítulos acesse o link abaixo:

<https://www.amazon.com.br/dp/B017DNXIW>



CONSTRUCT 2
for Beginners
JORGE EIDER SILVA

With Construct 2 you are able to:

- Develop your game, quickly and easily, in any category without needing to know any programming language.
- Publish your game as applications on more than 10 different platforms with the same code.
- Perform realistic physics effects with the built engine, make your game smoother in all platforms.
- Use more than 70 visual effects and more than 20 angles to make your game.
- Test your projects instantly on the browser of your choice at any stage of development.
- Add multi-resolutions.

Preços:
eBook (R\$ 41,70)
Brochura (US\$ 23.90)

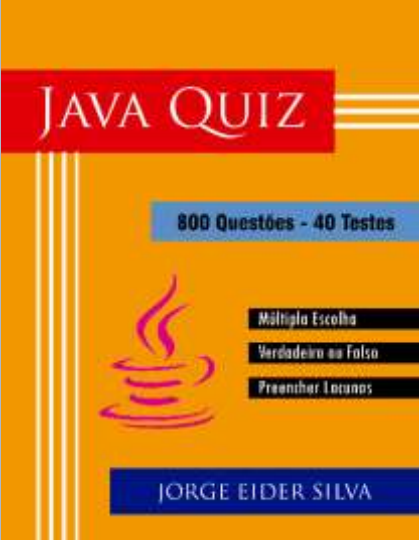
Na Amazon.com.br

CONSTRUCT 2 – ENGLISH EDITION

Construct 2 is a powerful game engine, open source, created for the development of 2D games. It is a tool to create games based on the web without much knowledge in programming language by the developer. It has a series of features so that the developer can assemble all kinds of games with relative ease, which operate fully integrated into HTML5. It is primarily intended for non-programmers, enabling the rapid creation of games and applications through the drag-and-drop method using a visual editor and a logic system based on behaviors, events and actions. Your project can be exported to more than 10 different platforms without any changes on the original code, and it can be tested in any stage of development on Web and mobile devices, and published for sale in various shops such as Google, Windows Store, Amazon, between others. It is focused on creating games in HTML5 and is easy to use. However, it is not ruled out the possibility of developing some types of applications.

Para Comprar ou Ler os primeiros Capítulos acesse o link abaixo:

<https://www.amazon.com.br/dp/B01EULZJ28>



JAVA QUIZ

800 Questões - 40 Testes

Múltipla Escolha
Verdadeiro ou Falso
Preencher Lacunas

JORGE EIDER SILVA

JAVA QUIZ – 800 QUESTÕES

Esse livro-apostila contém 800 questões de Java, do tipo múltipla escolha, verdadeiro ou falso e preencher lacunas, divididas em 40 testes de 20 questões cada. Abrange várias categorias, como Strings, Date & Time, Tipos de Dados, Entrada e Saída, Objetos e Classes, Tipos de variáveis, Arrays, Herança, Loops, etc. Ideal para aqueles que pretendem fazer os exames de certificação, proprietários de cursinhos de programação, ou mesmo aqueles que pretendem aprender mais um pouco sobre a linguagem Java. Como o inglês é a língua padrão da área de programação, inicialmente eu escrevi esse livro com todas as questões em inglês.

Páginas: 239

Formato: PDF

Preço: R\$ 35,00

Esse livro pode ser solicitado através do e-mail:
jorge.eider@gmail.com

PUBLIQUE SEU LIVRO E VENDA PARA O MUNDO

Nesse mini-curso de apenas 8 horas você aprenderá:

- Como formatar e corrigir seu livro de acordo com as regras gramaticais
- Como escolher a ferramenta mais apropriada para criar uma capa
- Como criar um sumário
- Como converter seu livro para eBook
- Como enviar seu manuscrito para as Editoras
- Como participar de Concursos Literários

Está na hora de tirar seus rascunhos da gaveta e se tornar um editor independente. Não importa o seu gênero: **Novela, Romance, Conto ou Poesia**. Quem sabe seu livro não poderá ser o best-seller de amanhã!

Para maiores informações envie um zap para: (84) 99988-4136, ou envie um e-mail para:

jorge.eider@gmail.com

Para informações adicionais:

Site: www.simuladosetutoriais.com

E-mail: jorge.eider@gmail.com

GABARITO

1	B	6	A	11	B	16	A
2	B	7	B	12	D	17	A
3	B	8	A	13	A	18	A
4	D	9	A	14	A	19	A
5	A	10	A	15	C	20	B
