

---

## 115 – ANALISTA DE TI - WEB DESIGN

Data e horário da prova: Domingo, 20/01/2013, às 14h.

---

### INSTRUÇÕES GERAIS

- Você receberá do fiscal:
- um **caderno de questões** da prova objetiva contendo 50 (cinquenta) questões de múltipla escolha, com 5 (cinco) alternativas de resposta cada uma e apenas uma alternativa correta;
- um **cartão de respostas** ótico personalizado.
- Verifique se a numeração das questões e a paginação do **caderno de questões** da prova objetiva estão corretas. Quando autorizado pelo **fiscal do IADES**, no momento da identificação, escreva no espaço apropriado do **cartão de respostas**, com a sua caligrafia usual, a seguinte frase:

### A persistência é o caminho do êxito.

- Você dispõe de 4 (quatro) horas para realizar a prova objetiva, devendo controlar o tempo, pois não haverá prorrogação desse prazo. Esse tempo inclui a marcação do **cartão de respostas**.
- Somente será permitido levar o **caderno de questões**, da prova objetiva, após 3 (três) horas e 30 (trinta) minutos do início da prova.
- Somente após decorrida 1 (uma) hora do início da prova, você poderá entregar seu **cartão de respostas** ótico e retirar-se da sala.
- Após o término da prova, entregue ao fiscal o **cartão de respostas**, devidamente assinado.
- Deixe sobre a carteira apenas o documento de identidade e a **caneta esferográfica de tinta preta ou azul, fabricada de material transparente**.
- Não é permitida a utilização de qualquer aparelho eletrônico de comunicação. Desligue e acondicione na embalagem fornecida pelo **fiscal do IADES**, máquina fotográfica; telefone celular; relógio; gravador; *bip*; receptor; *pager*; *notebook*; *tablet* eletrônico; *walkman*; aparelho portátil de armazenamento e de reprodução de músicas, vídeos e outros arquivos digitais; agenda eletrônica; palmtop; régua de cálculo; máquina de calcular e (ou) qualquer outro equipamento similar.
- Não é permitida a consulta a livros, dicionários, apontamentos e apostilas.
- Você somente poderá sair e retornar à sala de aplicação de provas se sua saída for acompanhada por **fiscal do IADES**.
- Não será permitida a utilização de lápis em nenhuma etapa da prova.

### INSTRUÇÕES PARA A PROVA OBJETIVA

- Verifique se os seus dados estão corretos no **cartão de respostas**. Caso haja algum dado incorreto, escreva apenas no(s) campo(s) a ser(em) corrigido(s), conforme instruções no **cartão de respostas**.
- Leia atentamente cada questão e assinale no **cartão de respostas** a alternativa que mais adequadamente a responde.
- O **cartão de respostas** não pode ser dobrado, amassado, rasurado, manchado ou conter qualquer registro, fora dos locais destinados às respostas.
- A maneira correta de assinalar a alternativa no **cartão de respostas** é cobrindo, fortemente, com **caneta esferográfica preta** ou **azul**, o espaço a ela correspondente, conforme modelo a seguir:
- Marque as respostas **assim**: 

**Boa Prova!**

## QUESTÕES ESPECÍFICAS - QUESTÕES 26 A 50

### QUESTÃO 26

Assinale a alternativa que corresponde à fase mais importante na elaboração de um *website*.

- (A) Planejamento.
- (B) Hospedagem.
- (C) Diagramação.
- (D) Programação.
- (E) Teste.

### QUESTÃO 27

A portaria nº 03, de 7 de maio de 2007, institucionaliza o Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico - e-MAG no âmbito do SISP (Sistema de Administração dos Recursos da Informação e Informática).

Assinale a alternativa que apresenta a recomendação descrita por: “O sítio deve ser estruturado de forma lógica para o cidadão. Não é necessário que existam *links* para todo o conteúdo na página inicial, mas todo conteúdo deve ser facilmente acessado através da estrutura.”

- (A) Estruturar a informação de forma lógica e intuitiva para o cidadão.
- (B) Estrutura do sítio lógica e fácil.
- (C) Busca simples e depois, avançada.
- (D) Focar a atenção do cidadão ao objetivo (tarefa) da página ou serviço.
- (E) Elementos da identidade visual, localizados sempre no mesmo lugar.

### QUESTÃO 28

Sobre desenvolvimento de *websites*, julgue os itens a seguir.

- I - Elemento é um item da sintaxe de uma regra CSS, que descreve o elemento de *design*, ao qual o estilo será aplicado. A mesma *tag* HTML, mas sem os sinais de maior e menor. Essa parte da regra, às vezes, é chamada de seletor.
- II - No estilo *in line* ou local, os comandos CSS ficam dentro de cada página HTML, permitindo que uma página possa utilizar uma formatação, diferente das outras de um *site*. O comando STYLE deve estar entre <HEAD> e </HEAD>.
- III - A linguagem *JavaScript* é uma linguagem de programação, orientada a objeto, pois faz uso de objetos, propriedades, métodos e eventos predefinidos.
- IV - A linguagem *JavaScript* é do tipo dinâmica, não é necessário definir, de antemão, os tipos de dados a serem utilizados, pois esta operação é efetuada automaticamente pela própria linguagem.

A quantidade de itens certos é igual a

- (A) 0. (B) 1. (C) 2. (D) 3. (E) 4.

### QUESTÃO 29

A antecipação é um recurso chave e torna concreta a ideia de *design*. Todos os aspectos do *website* podem e devem ser antecipados: conceitos, funções e interações. Assinale a alternativa que não representa uma técnica de antecipação.

- (A) *Storyboards*.
- (B) *Mood boards*.
- (C) Entrevistas.
- (D) Mapas de navegação.
- (E) Esboços.

### QUESTÃO 30

Assinale a alternativa que **não** representa uma vantagem dos arquivos JPEG.

- (A) Perde qualidade com a compactação.
- (B) Mantém sutis mudanças de cor.
- (C) Utiliza milhões de cores.
- (D) Possui uma variedade de níveis de compactação.
- (E) Possui melhor definição de qualidade, para uso em fotografias.

## QUESTÃO 31

Em um formulário de determinado *site*, encontra-se o código a seguir:

```
<form action=mailto: teste@mail.com.br method=post> <center>  
Opção1 <input type=radio name=opcao1 checked> <br>  
Opção 2<input type=radio name=opcao2> </center>  
</form>
```

Assinale a alternativa, que descreve corretamente o código.

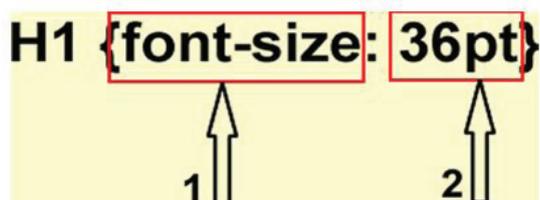
- (A) Diz respeito a um componente, chamado radio, onde uma opção elimina a outra.
- (B) Diz respeito a um componente chamado *checkbox*.
- (C) Diz respeito a um componente, chamado radio, onde podemos marcar as duas opções.
- (D) É a representação de um componente chamado *select*.
- (E) Diz respeito a um componente chamado *frame*.

## QUESTÃO 32

Em relação à linguagem JavaScript, assinale a alternativa correta.

- (A) As funções escritas em JavaScript só podem ser escritas nas tags `<head>` e `</head>`.
- (B) Um dos comportamentos permitidos para uma função JavaScript é a passagem de parâmetro por valor de referência.
- (C) A linguagem JavaScript não dá suporte ao uso de variáveis indexadas.
- (D) A propriedade `length` permite realizar a concatenação de strings.
- (E) O evento `onSubmit` é utilizado em *links* e ocorre quando o ponteiro do *mouse* é posicionado sobre determinado *link*.

Considere a figura a seguir, que representa a sintaxe de uma regra CSS, para responder às questões 33 e 34.



## QUESTÃO 33

A seta, indicada pelo número 1, aponta para uma parte da regra CSS, responsável por dar o aspecto específico do elemento que, será utilizado como estilo. Assinale a alternativa que apresenta o nome correto, para a parte indicada.

- (A) *Tag*.
- (B) *Font*.
- (C) Valor.
- (D) Elemento.
- (E) Propriedade.

## QUESTÃO 34

A seta, indicada pelo número 2, aponta para uma parte da regra CSS, responsável por atribuir uma quantificação ao atributo utilizado. Assinale a alternativa que dá o nome correto para a parte indicada.

- (A) *Tag*.
- (B) Seletor.
- (C) Elemento.
- (D) Valor.
- (E) Declaração.

## QUESTÃO 35

Para realizar a visualização dos estilos de mídia configurados em uma regra CSS, na plataforma Adobe (Macromedia) Dreamweaver CS5, em português, utiliza-se uma barra de ferramentas. O nome desta barra é

- (A) processamento de estilo.
- (B) codificação.
- (C) edição de estilo.
- (D) documentos.
- (E) padrão.

## QUESTÃO 36

Alguns tipos de arquivos de imagem suportam a transparência. Assinale a alternativa, que apresenta estes tipos de arquivos.

- (A) GIF e JPEG.
- (B) PSD e JPEG.
- (C) PNG e GIF.
- (D) Bitmap e GIF.
- (E) Bitmap e PNG.

## QUESTÃO 37

Daniel necessita retirar a saturação de uma imagem, para anexá-la em mensagem eletrônica, por meio do Adobe Photoshop CS5. A imagem está aberta e sem a utilização de atalhos. Assinale a alternativa, que apresenta a sequência de comandos do menu imagem, que Daniel deverá utilizar .

- (A) Clicar no menu Imagem > Imagem > Tirar Saturação
- (B) Clicar no menu Imagem > Editar > Remover Saturação
- (C) Clicar no menu Imagem > Modo > Remover Saturação
- (D) Clicar no menu Imagem > Modo > Cores > Remover Saturação
- (E) Clicar no menu Imagem > Ajuste > Remover saturação

## QUESTÃO 38

João trabalha no setor de publicidade de uma empresa e necessita produzir uma propaganda educativa para crianças, sobre os benefícios da boa alimentação. Para executar a tarefa, ele decidiu utilizar o Adobe Flash CS5 e criar algo que chamasse a atenção das crianças. Decidiu utilizar o recurso da **interpolação clássica**, que é um tipo de animação. Considerando o caso hipotético e a animação escolhida, assinale a alternativa correta.

- (A) Permite alongar e curvar objetos *shape* e vincular grupos de ocorrências de símbolos, para fazer com que se movam juntos de forma natural. Depois de adicionar *bones*, a uma forma ou a um grupo de símbolos, é possível alterar a posição dos *bones* ou dos símbolos, em diferentes quadros-chave.
- (B) É como as interpolações de movimento, porém mais complexas de criar. Permite alguns efeitos animados específicos, que não são possíveis em interpolações com base em extensão.
- (C) É usada para definir propriedades de um objeto, como posição e transparência alfa em um quadro e, novamente, em outro quadro, criando um efeito parecido com os quadros de um filme, reproduzido em rápida sucessão. Essa técnica é útil para animações complexas, em que os elementos gráficos, de cada quadro, devem ser diferentes.
- (D) Na interpolação, clássica desenha-se uma forma em um quadro específico, na linha do tempo, e altera essa forma ou desenha outra forma, em outro quadro específico. O Adobe Flash CS5, então, interpola as formas intermediárias para os quadros intermediários, criando a animação de uma forma se transformando em outra.
- (E) Esta técnica de animação permite especificar artes diferentes para cada quadro, na linha do tempo e cria um efeito parecido com os quadros de um filme, reproduzido em rápida sucessão. Ela é útil para animações complexas em que os elementos gráficos, de cada quadro, devem ser diferentes.

## QUESTÃO 39

No Adobe Photoshop CS5, é possível salvar as imagens em diversos formatos, através do menu Arquivo > Salvar como. Assinale a alternativa que **não** corresponde a um formato de imagem, possível de ser salvo, no Adobe Photoshop CS5.

- (A) JPEG (\*.JPG).
- (B) Targa (\*.TGA).
- (C) Pocket Word (\*.PSW).
- (D) Pixar (\*.PXR).
- (E) Scitex CT (\*.SCT).

## QUESTÃO 40

O ato de “dar movimento”, “dar vida a imagens estáticas” ou a simulação de movimentos, por meio de exposição de imagens ou quadros, é denominado

- (A) texturização.
- (B) animação.
- (C) contraste.
- (D) solarização.
- (E) reticulação.

## QUESTÃO 41

Sara trabalha como *web designer* e necessita fazer um banner, para divulgar as novas taxas da empresa. Para isso, ela decidiu usar alguns filtros disponíveis no Adobe Photoshop CS5. Assinale a alternativa que **não** apresenta uma opção disponível, após Sara clicar no menu Filtro > Croqui.

- (A) Bico de Pena.
- (B) Gesso.
- (C) Carvão.
- (D) Afresco.
- (E) Papel de Carta.

## QUESTÃO 42

Acerca do CorelDraw X5, julgue os itens a seguir.

- I - O CorelDraw não dispõe de misturadores de cores, logo, o usuário não consegue criar novas cores.
- II - O CorelDraw pode trabalhar com modelos. Os modelos também são chamados de “gabaritos”.
- III - Fazendo uso do CorelDraw, é possível converter um gráfico vetorial em um *bitmap*.
- IV - Todos os desenhos do CorelDRAW consistem em objetos empilhados. A ordem vertical desses objetos — a ordem de empilhamento — contribui para a aparência do desenho.

A quantidade de itens certos é igual a

- (A) 0. (B) 1. (C) 2. (D) 3. (E) 4.

## QUESTÃO 43

No CorelDraw X5 é possível fazer com que os objetos pareçam tridimensionais com a criação de extrusões. Desconsiderando qualquer tipo de atalho, assinale a alternativa que apresenta uma maneira correta de criar uma extrusão.

- (A) Selecionar um objeto usando a ferramenta **Seleção**. Na caixa de ferramentas, clicar na ferramenta **Extrusão**. Escolher um tipo de extrusão, na caixa de listagem **Tipo de extrusão**, na barra de propriedades. Selecionar um objeto, arrastar as alças de seleção do objeto para definir a direção e a profundidade da extrusão. Para redefinir a extrusão, pressionar a tecla **Esc**, antes de soltar o botão do *mouse*.
- (B) Selecionar um objeto usando a ferramenta **Seleção**. Na caixa de ferramentas, clicar na ferramenta **Extrusão**. Escolher um tipo de extrusão, na caixa de listagem **Tipo de extrusão**, na barra de propriedades. Selecionar um objeto. Arrastar as alças de seleção do objeto, para definir a direção e a profundidade da extrusão. Para redefinir a extrusão, pressionar a tecla **Alt** antes de soltar o botão do *mouse*.
- (C) Selecionar um objeto, usando a ferramenta **Objetos Aleatórios**. Na caixa de ferramentas, clicar na ferramenta **Extrusão**. Escolher um tipo de extrusão, na caixa de listagem **Tipo de extrusão**, na barra de propriedades. Selecionar um objeto. Arrastar as alças de seleção do objeto para definir a direção e a profundidade da extrusão. Para redefinir a extrusão, pressionar a tecla **Esc**, antes de soltar o botão do *mouse*.
- (D) Selecionar um objeto, usando a ferramenta **Objetos Aleatórios**. Na caixa de ferramentas, clicar na ferramenta **Extrusão**. Escolher um tipo de extrusão, na caixa de listagem **Tipo de extrusão**, na barra de ferramentas. Selecionar um desenho. Arrastar as alças de seleção do objeto, para definir a direção e a profundidade da extrusão. Para redefinir a extrusão, pressionar a tecla **Esc**, antes de soltar o botão do *mouse*.
- (E) Selecionar um objeto, usando a ferramenta **Objetos Aleatórios**. Na caixa de ferramentas, clicar na ferramenta **Extrusão**. Escolher um tipo de extrusão, na caixa de listagem **Tipo de extrusão**, na barra de propriedades. Selecionar um objeto. Arrastar as alças de seleção do objeto, para definir a direção e a profundidade da extrusão. Para redefinir a extrusão, pressionar a tecla **Alt**, antes de soltar o botão do *mouse*.

## QUESTÃO 44

Dentre as funcionalidades do CorelDraw X5, pode-se destacar as lentes. São efeitos especiais e podem mudar a aparência da área do objeto, que está sob as lentes. Pode-se aplicar o efeito a qualquer objeto vetorial, como um retângulo, uma elipse, um caminho fechado ou um polígono. Sobre as definições de alguns tipos de lente que se aplicam a objetos, assinale a alternativa correta.

- (A) **Aumentar brilho**: permite exibir uma área do objeto, somente com preto e a cor da lente aparecendo. Por exemplo, quando se coloca uma lente de limite de cor verde sobre um *bitmap*, todas as cores, exceto o verde e o preto, são filtradas na área da lente.
- (B) **Limite de cor**: permite exibir a área do objeto, sob a lente com a cor de preenchimento ou de contorno de sua escolha. Por exemplo, quando se define vermelho, para o contorno, e azul para o preenchimento, todas as áreas, atrás da lente, parecem ter contornos vermelhos e preenchimentos azuis.
- (C) **Aumentar**: permite trocar as cores, sob a lente, para suas cores CMYK complementares. Cores complementares são as cores que aparecem, em lados opostos, da roda de cores.
- (D) **Olho de peixe**: permite distorcer, ampliar ou diminuir os objetos, sob a lente, de acordo com o valor percentual especificado.
- (E) **Densidade neutra**: permite criar o efeito de uma imagem infravermelha, imitando os níveis de calor das cores, nas áreas dos objetos, sob a lente.

## QUESTÃO 45

Com o uso do Adobe Flash CS5, pode-se adicionar um som a um documento utilizando a biblioteca, ou carregar um som em um arquivo SWF. Marcos deseja importar um som para a biblioteca. Nessa situação e sem fazer uso de nenhum atalho, assinale a alternativa que contém a sequência de comandos, que Marcos deverá utilizar, para atingir o objetivo.

- (A) Clicar no menu **Arquivo > Mídia > Áudio** e selecionar o arquivo desejado.
- (B) Clicar no menu **Inserir > Importar > Importar para a biblioteca** e selecionar o arquivo desejado.
- (C) Clicar no menu **Inserir > Mídia > Áudio > Importar para a biblioteca >** e selecionar o arquivo desejado.
- (D) Clicar no menu **Inserir > Sons** e selecionar o arquivo desejado.
- (E) Clicar no menu **Arquivo > Importar > Importar para a biblioteca** e selecionar o arquivo desejado.

## QUESTÃO 46

Sobre os elementos de áudio no Adobe Dreamwaver CS5, assinale a alternativa correta.

- (A) Se o usuário desejar inserir um arquivo de áudio, na sua página, ele poderá fazê-lo através do menu **Inserir > Widget**.
- (B) Se o usuário desejar inserir um arquivo de áudio, na sua página, ele poderá fazê-lo através do menu **Inserir > áudio> selecionar áudio**.
- (C) O elemento de áudio HTML5 não fornece um modo padrão de incorporar o conteúdo de áudio em páginas da *web*.
- (D) Não é possível inserir arquivos de áudio no formato MP3.
- (E) O Adobe Dreamwaver CS5 permite inserir e visualizar áudio HTML5, em páginas da *web*.

## QUESTÃO 47

Paulo é funcionário de uma empresa de publicidade e deseja inserir um vídeo no formato Flash Vídeo, em uma página *web*. Sem utilizar códigos HTML e desconsiderando qualquer tipo de atalho, assinale a alternativa, que apresenta a sequência de comandos correta, para inserir um vídeo no formato Flash Vídeo (FLV).

- (A) Clicar no menu **Inserir > Vídeo** e selecionar o arquivo desejado.
- (B) Clicar no menu **Inserir > Vídeo > Formatos Variados** e selecionar o arquivo desejado.
- (C) Clicar no menu **Inserir > Mídia > FLV** e selecionar o arquivo desejado.
- (D) Clicar no menu **Editar > Página > Inserir Vídeo** e selecionar o arquivo desejado.
- (E) Clicar no menu **Inserir > Vídeo** e selecionar o arquivo desejado.

## QUESTÃO 48

Uma das recomendações de acessibilidade, feitas pelos padrões do governo eletrônico, é colocar legendas nas imagens dos *sites*. Assinale a alternativa que corresponde ao atributo responsável, por colocar legendas nas imagens.

- (A) ALT.
- (B) IMG.
- (C) LEG.
- (D) SRC.
- (E) TXT.

## QUESTÃO 49

Assinale a alternativa que corresponde a uma forma de inserir vídeos, em um documento HTML, de modo que o vídeo apresente um menu com comandos de executar, parar e pausar.

- (A) IMG.
- (B) EMBED.
- (C) VIDEO.
- (D) FLW.
- (E) MPEG.

## QUESTÃO 50

Na linguagem JavaScript, existem vários tipos de operadores. Entre eles, os operadores de designação. Assinale a alternativa que corresponde a um operador de designação.

- (A) <=.
- (B) /
- (C) ++
- (D) &&
- (E) +=

RASCUNHO