

## CARGOS DE CLASSE D

# DESENHISTA PROJETISTA

### LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

01 - O candidato recebeu do fiscal o seguinte material:

- a) este **CADERNO DE QUESTÕES**, com o enunciado das 40 (quarenta) questões objetivas, sem repetição ou falha, com a seguinte distribuição:

CONHECIMENTOS BÁSICOS								CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS	
LÍNGUA PORTUGUESA		MATEMÁTICA E RACIOCÍNIO LÓGICO		INFORMÁTICA		LEGISLAÇÃO			
Questões	Pontuação	Questões	Pontuação	Questões	Pontuação	Questões	Pontuação	Questões	Pontuação
1 a 10	1,0 cada	11 a 15	1,0 cada	16 a 18	1,0 cada	19 e 20	1,0 cada	21 a 40	1,0 cada
Total: 10,0 pontos		Total: 5,0 pontos		Total: 3,0 pontos		Total: 2,0 pontos		Total: 20,0 pontos	
Total: 40,0 pontos									

b) **CARTÃO-RESPOSTA** destinado às respostas das questões objetivas formuladas nas provas.

02 - O candidato deve verificar se este material está em ordem e se o seu nome e número de inscrição conferem com os que aparecem no **CARTÃO-RESPOSTA**. Caso não esteja nessas condições, o fato deve ser **IMEDIATAMENTE** notificado ao fiscal.

03 - Após a conferência, o candidato deverá assinar, no espaço próprio do **CARTÃO-RESPOSTA**, com **caneta esferográfica de tinta preta, fabricada em material transparente**.

04 - No **CARTÃO-RESPOSTA**, a marcação das letras correspondentes às respostas certas deve ser feita cobrindo a letra e preenchendo todo o espaço compreendido pelos círculos, com **caneta esferográfica de tinta preta, fabricada em material transparente**, de forma contínua e densa. A leitura ótica do **CARTÃO-RESPOSTA** é sensível a marcas escuras, portanto, os campos de marcação devem ser preenchidos completamente, sem deixar claros.

Exemplo: (A) ● (C) (D) (E)

05 - O candidato deve ter muito cuidado com o **CARTÃO-RESPOSTA**, para não o **DOBRAR, AMASSAR ou MANCHAR**. O **CARTÃO-RESPOSTA SOMENTE** poderá ser substituído se, no ato da entrega ao candidato, já estiver danificado em suas margens superior e/ou inferior - **DELIMITADOR DE RECONHECIMENTO PARA LEITURA ÓTICA**.

06 - Para cada uma das questões objetivas, são apresentadas 5 alternativas classificadas com as letras (A), (B), (C), (D) e (E); só uma responde adequadamente ao quesito proposto. O candidato só deve assinalar **UMA RESPOSTA**: a marcação em mais de uma alternativa anula a questão, **MESMO QUE UMA DAS RESPOSTAS ESTEJA CORRETA**.

07 - As questões objetivas são identificadas pelo número que se situa acima de seu enunciado.

08 - **SERÁ ELIMINADO** deste Concurso Público o candidato que:

- a) se utilizar, durante a realização das provas, de aparelhos sonoros, fonográficos, de comunicação ou de registro, eletrônicos ou não, tais como agendas, relógios não analógicos, *notebook*, transmissor de dados e mensagens, máquina fotográfica, telefones celulares, *paggers*, microcomputadores portáteis e/ou similares;
- b) se ausentar da sala em que se realizam as provas levando consigo o **CADERNO DE QUESTÕES** e/ou o **CARTÃO-RESPOSTA**;
- c) se recusar a entregar o **CADERNO DE QUESTÕES** e/ou o **CARTÃO-RESPOSTA**, quando terminar o tempo estabelecido;
- d) não assinar a **LISTA DE PRESENÇA** e/ou o **CARTÃO-RESPOSTA**.

**Obs.** O candidato só poderá ausentar-se do recinto das provas após **1 (uma) hora** contada a partir do efetivo início das mesmas. Por motivos de segurança, o candidato **NÃO PODERÁ LEVAR O CADERNO DE QUESTÕES**, a qualquer momento.

09 - O candidato deve reservar os 30 (trinta) minutos finais para marcar seu **CARTÃO-RESPOSTA**. Os rascunhos e as marcações assinaladas no **CADERNO DE QUESTÕES NÃO SERÃO LEVADOS EM CONTA**.

10 - O candidato deve, ao terminar as provas, entregar ao fiscal o **CADERNO DE QUESTÕES** e o **CARTÃO-RESPOSTA** e **ASSINAR A LISTA DE PRESENÇA**.

11 - **O TEMPO DISPONÍVEL PARA ESTAS PROVAS DE QUESTÕES OBJETIVAS É DE 4 (QUATRO) HORAS**, já incluído o tempo para marcação do seu **CARTÃO-RESPOSTA**, findo o qual o candidato deverá, obrigatoriamente, entregar o **CARTÃO-RESPOSTA** e o **CADERNO DE QUESTÕES**.

12 - As questões e os gabaritos das Provas Objetivas serão divulgados no primeiro dia útil após sua realização, no endereço eletrônico da **FUNDAÇÃO CESGRANRIO** (<http://www.cesgranrio.org.br>).

## CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

21

Segundo recomendação do modelo de acessibilidade do governo eletrônico (e-Mag) em relação aos formulários da Web, para facilitar a acessibilidade a seu conteúdo, considere as afirmações a seguir.

- I – O desenhista projetista deve associar as etiquetas (label) aos seus campos (input) correspondentes.
- II – O desenhista projetista deve evitar a tag form, mesmo que o formulário possua apenas um elemento, como é o caso de uma caixa para pesquisa.
- III – O modelo e-Mag estabelece a criação de um botão de envio para submeter os dados, a fim de garantir o controle das informações pelo usuário.

É correto o que se afirma em

- (A) I, apenas
- (B) II, apenas
- (C) I e III, apenas
- (D) II e III, apenas
- (E) I, II e III

22

Analise o seguinte trecho de código em PHP que realiza uma comparação de cadeias de caracteres:

```
.....
<?php
    $frutas = array ("açai", "cupuaçu", "bacuri");
    for($i=0;$i<count($frutas);$i++){
        if (strcmp($frutas[$i],"bacuri")<0)
            print($frutas[$i]. "é menor que bacuri");
        elseif (strcmp($frutas[$i],"bacuri")>0)
            print($frutas[$i]. "é maior que bacuri");
        else
            print($frutas[$i]. "é igual a bacuri");
        if ($frutas[$i]<"açai")
            print(" e menor que açai");
        elseif ($frutas[$i]>"açai")
            print(" e maior que açai");
        else
            print(" e igual a açai");
    }
?> <!-- fim do script PHP -->
.....
```

Qual a mensagem de saída que será produzida?

- (A) açai é menor que bacuri e menor que cupuaçu
- (B) açai é menor que bacuri e igual a açai
- (C) bacuri é menor que cupuaçu e maior que açai
- (D) cupuaçu é igual a cupuaçu e maior que açai
- (E) cupuaçu é maior que bacuri e igual a cupuaçu

23

Um sistema operacional executa o gerenciamento dos seguintes elementos, **EXCETO**:

- (A) Memórias
- (B) Dispositivos de Entrada
- (C) Dispositivos de Saída
- (D) Banco de Dados
- (E) Dispositivos de Imagem

24

As aplicações baseadas em Web são aplicações com múltiplas camadas que dividem a funcionalidade em agrupamentos lógicos separados.

Nesse sentido, considerando a estrutura básica de uma aplicação baseada em Web com 3 camadas, a camada inferior

- (A) estabelece a interface do usuário da aplicação que reúne a entrada e exibe a saída.
- (B) implementa a lógica do negócio, a do controlador e a da apresentação para controlar as interações entre os clientes da aplicação e seus dados.
- (C) impõe as regras de negócio e assegura que os dados são confiáveis antes de a aplicação atualizar um banco de dados ou apresentar os dados ao usuário.
- (D) mantém os dados da aplicação.
- (E) processa os dados da camada de informações e apresenta-os ao cliente.

25

Qual linguagem permite que a estrutura do documento seja especificada separadamente de sua formatação em CSS?

- (A) JavaScript
- (B) ODF
- (C) HTML
- (D) XHTML
- (E) Json

26

Uma característica da linguagem JavaScript é apresentar

- (A) possibilidade de desenvolvimento de funções definidas pelo programador
- (B) criação de scripts do lado servidor como principal funcionalidade
- (C) estruturas de controle de seleção, tais como: for e while
- (D) recursos de programação declarativa
- (E) uma hierarquia de tipos de dados

27

Em XHTML, o atributo do elemento <img> responsável por especificar o local do arquivo da imagem é o seguinte:

- (A) pixels
- (B) width
- (C) height
- (D) alt
- (E) src

**28**

Com relação à manipulação de formulários, se o atributo `method` é igual a

- (A) “ ”, ele indica a maneira como os dados do formulário são enviados para a máquina cliente.
- (B) “post”, os dados do formulário são acrescentados diretamente no final da URL do script.
- (C) “post”, os dados do formulário são anexados à solicitação do navegador que contém o protocolo HTTP e a URL do recurso solicitado.
- (D) “get”, os dados do formulário são acrescentados diretamente a um banco de dados relacional.
- (E) “get”, os dados do formulário são acrescentados diretamente em banco de dados orientado a objetos.

**29**

Considerando-se as tecnologias de desenvolvimento de software para a Web, qual a função do JavaScript?

- (A) Representar, de modo simples, objetos JavaScript como strings, sendo uma alternativa para transmissão de dados entre o cliente e o servidor.
- (B) Permitir que os autores do documento criem marcação, isto é, uma notação baseada em texto para descrever dados, para praticamente todo tipo de informação.
- (C) Permitir aos autores de documentos especificarem a apresentação dos elementos em uma página Web, separadamente da estrutura do documento.
- (D) Criar scripts que facilitam uma abordagem disciplinada ao projeto de programas de computador e que melhoram a funcionalidade e a aparência de páginas Web.
- (E) Descrever a estrutura de um documento XML e permitir que um parser XML verifique se um documento XML é válido, isto é, se os seus elementos contêm os atributos adequados e se aparecem na sequência apropriada.

**30**

O Governo Federal incentiva o uso do software livre enquanto opção tecnológica estratégica e promove ações para que as instituições públicas estabeleçam programas de migração para esse tipo de software.

O argumento sobre os benefícios da adoção de software livre por parte do Estado é amparado, precisamente, por

- (A) aspectos relacionados à liberdade de instalação; acesso ao código fonte; possibilidade de modificações/aperfeiçoamentos para necessidades específicas, com ou sem custos para o governo.
- (B) aspectos financeiros, pois todo software livre é gratuito.
- (C) pressões internacionais para a adequação das instituições públicas aos padrões tecnológicos globais.
- (D) questões relativas à compatibilidade, pois os softwares livres são compatíveis com quaisquer outros softwares, apesar de não permitirem modificações em seu código fonte.
- (E) necessidades estratégicas de estabelecer dependência tecnológica com apenas um fornecedor.

**31**

Ao criar a base para um novo site utilizando o programa Dreamweaver, deve-se clicar no menu Site e, na sequência, em New Site. Na janela que surge em seguida, clicar em Advanced Settings, onde se pode batizar o projeto, clicando-se em Site Name.

Por medida de segurança, deve-se clicar no botão Local Site Folder, para realizar uma

- (A) confirmação de que se está na raiz do site.
- (B) cópia do site que eventualmente será colocado online.
- (C) localização para os elementos da futura página.
- (D) versão diferenciada do site que será colocado online.
- (E) versão definitiva do site que se poderá colocar online.

**32**

Para colar um texto extraído do Word em um documento gerado pelo Dreamweaver, mantendo a formatação original, deve-se usar o comando Paste Special, cujo atalho, via teclado, é

- (A) Ctrl + Shift + V
- (B) Ctrl + Shift + O
- (C) Ctrl + E
- (D) Shift + F10
- (E) Shift + F1

**33**

No Photoshop, ao serem editados o background e os layers de um arquivo, existem duas opções para se colar um elemento: Place Embedded e Place Linked.

As características de cada uma são, respectivamente, as seguintes:

- (A) copiar imagens que não são passíveis de alteração em outros backgrounds; apresentar alterações em todos os fundos, caso sejam editadas as imagens.
- (B) aplicar textos que não se alteram em outros layers; sofrer, em algum momento, mudanças de corpo e fonte, caso sejam editados os textos.
- (C) aplicar imagens que não são passíveis de ampliação e redução em outros layers; manter as imagens inalteradas em todas as camadas.
- (D) aplicar imagens que não são passíveis de inversão em outros backgrounds; apresentar inversão em todos os backgrounds, sempre que editadas as imagens.
- (E) aplicar imagens que não são passíveis de alteração em outros layers; apresentar alterações em todas as camadas, caso sejam editadas as imagens.

**34**

No Painter 12 do programa Corel Draw, para se transformar uma imagem fixa presente em Canvas em um layer editável, é necessário seguir os seguintes passos:

- (A) Acessar Show Layers e clicar em Default Layer 1.
- (B) Acessar Windows e clicar em Show Layers.
- (C) Acessar All e clicar em Default Layer 1.
- (D) Selecionar All e clicar em Float.
- (E) Selecionar Layers e clicar em Background.

**35**

No Photoshop, determinada ferramenta pode reformatar uma imagem, mas permitindo a possibilidade de edição do percentual de transparência da área não selecionada.

Encontrada no menu Image e na Toolbox, tal ferramenta é a

- (A) Crop
- (B) Trim
- (C) Trap
- (D) Image Size
- (E) Canvas Size

**36**

A configuração Modo de Cores Primárias, presente no Corel Draw, aplica-se, entre outros, aos arquivos do tipo cdr, que podem conter

- (A) diversos perfis de cores incorporadas, tais como CMYK, RGB e cor exata, para que o usuário defina qual efeito especial pode ser renderizado.
- (B) modelos de cores incorporadas, tais como CMYK, RGB e tons de cinza, permitindo a renderização diferenciada de efeitos especiais.
- (C) perfis cromáticos, tais como CMYK, RGB, tons de cinza e cor especial, para que o usuário decida a renderização correta para cada efeito especial.
- (D) diversos modelos de cores, tais como CMYK, RGB, tons de cinza e cor exata, permitindo ao usuário escolher como lidar com a renderização dos efeitos especiais.
- (E) apenas os modelos de cores CMYK e RGB, dentro de parâmetros próprios para a renderização de efeitos especiais pelo usuário.

**37**

Diferente das imagens geradas em bitmap, desenhos vetoriais são compostos por linhas e pontos que definem o contorno de uma forma. Na verdade, são equações matemáticas que estipulam esses contornos, e o resultado são imagens vetorizadas leves – que utilizam pouca memória do computador – e, conseqüentemente, fáceis de editar.

Por esses motivos, desenhos vetorizados são

- (A) ideais apenas para imagens veiculadas pela web, pois geram arquivos flexíveis e facilmente editáveis, graças à manipulação das curvas de Bézier.
- (B) perfeitos para animações de formas complexas, principalmente aquelas com passagens tonais suaves, porque a leveza dos arquivos facilita a edição.
- (C) utilizados apenas na animação de movimentos simples, que explorem as características das formas geradas pela manipulação das curvas de Bézier.
- (D) passíveis de utilização em veículos diferentes, web ou impresso, pois geram arquivos matematicamente editáveis, leves e intercambiáveis.
- (E) reescalonáveis sem perda de qualidade, porque seus vetores são definidos matematicamente, mantendo resolução infinita.

**38**

As cores de uma imagem mudam, conforme ela é transportada de uma câmera digital ou scanner para um computador. Outra mudança ocorre quando se envia a imagem para impressão.

Isso acontece porque

- (A) todos os periféricos, tais como câmeras digitais, monitores, scanners e impressoras operam com diferentes padrões cromáticos que, caso sejam alterados de maneira incorreta, causam inconsistência na reprodução das cores.
- (B) apesar dos periféricos permitirem acesso a seus padrões cromáticos, a correção e adequação de cada modo de cor exige códigos compatíveis em todos os aparelhos, o que inviabiliza alterações por parte do usuário.
- (C) alguns periféricos como scanners, câmeras digitais e monitores não possuem padrões cromáticos compatíveis com aqueles presentes nas impressoras, o que exige adequações constantes caso se deseje coerência entre as cores.
- (D) apesar de monitores e impressoras possuírem padrões cromáticos compatíveis, o mesmo não é verdadeiro quando utilizados junto a outros aparelhos de registro de imagem, o que provoca a inconsistência na reprodução das cores, caso não haja correção.
- (E) alguns periféricos tais como scanners e câmeras digitais não possuem padrões cromáticos editáveis como aqueles presentes em impressoras, o que torna necessário adequações constantes, caso se deseje coerência entre as cores.

**39**

JPEG é um mecanismo desenvolvido para comprimir com qualidade tanto arquivos digitais full-colour (24 bit) quanto em formato greyscale (tons de cinza). Funciona muito bem em fotografias ou ilustrações naturalistas.

O formato JPEG perde a qualidade da imagem a cada descompressão, mas ainda é considerado o melhor na reprodução de imagens realistas quando comparado ao formato GIF, que funciona com compressões mais eficazes do que as feitas pelo JPEG, em

- (A) ilustrações com diversas áreas de cores em degradê com algumas aplicações de preto percentual.
- (B) desenhos com diversas áreas de cores chapadas, sem contorno e com muita aplicação de preto percentual.
- (C) imagens com poucas cores, tais como ilustrações lineares, ou áreas largas de pixels da mesma cor.
- (D) imagens com áreas de pixels de cores diversas, tais como desenhos lineares, além de áreas de preto chapado.
- (E) desenhos com poucas cores e grandes áreas em preto percentual, tais como lustrações simples.

**40**

Além de utilizar fontes predefinidas ao trabalhar em um arquivo produzido no programa Flash, um animador também pode trabalhar com outros caracteres instalados em seu computador, mas que não estejam, necessariamente, instalados nas máquinas de usuários que tenham acesso ao projeto.

A partir de qual versão do programa Flash são automaticamente adequadas as fontes utilizadas no arquivo, possibilitando a visualização por todos os usuários do projeto?

- (A) Flash Professional CS3
- (B) Flash Professional CS4
- (C) Flash Professional CS5
- (D) Flash Professional CS6
- (E) Flash Professional CS7

RASCUNHO

RASCUNHO