Questão 1:

A linguagem SQL ou linguagem de consulta estruturada, é uma linguagem de pesquisa declarativa usada como padrão em bancos de dados relacionais, como exemplos o SQL Server, MySQL e PostgreSQL. Esta linguagem é subdividida em subconjuntos de comandos com aplicações bem definidas. Cite as duas categorias de comandos da linguagem SQL, exemplificando 3 (três) comandos para cada tipo, e descreva as aplicações respectivas de cada comando.

Questão 2:

A programação orientada a objetos é um paradigma de programação que representa suas unidades de códigos através da modelagem de objetos que interagem entre si, baseado na composição e interação entre estes objetos.

No Bloco 1, temos a definição do método falaComo () definido para a classe Brasileiro, que simplesmente imprime a mensagem “cidadão” ao ser invocado. Para a classe Eleitor no Bloco 2, foi definido falaComo () novamente, que apenas produz a mensagem “cidadão que vota”. No Bloco 3, representa um fragmento de programa em que os objetos x e y tornam-se instâncias das classes Brasileiro e Eleitor, respectivamente, e invocam os métodos falaComo () correspondentes.

Bloco 1:

class Brasileiro {

public Brasileiro ()

{ System.out.println ("Sou um brasileiro"); }

public void falaComo ()

{ System.out.println ("cidadão"); }

}

Bloco 2:

class Eleitor extends Brasileiro {

public Eleitor ()

{ super(); }

public void falaComo ()

{ System.out.println ("cidadão que vota"); }

}

Bloco 3:

Brasileiro x = new Brasileiro ();

Eleitor y = new Eleitor ();

x.falaComo ();

y.falaComo ();

Pede-se que responda o resultado produzido pela execução do programa representado no Bloco 3, em seguida deve-se descrever 2 (dois) princípios da Programação Orientada a Objetos aplicados nos códigos de programação apresentados.

**ESTUDO DE CASO**

Uma equipe de desenvolvimento da Gerência de Tecnologia da Informação do TJ-UF decidiu, após uma reunião de kickoff do Projeto SPECTRUM+, adotar as metodologias ágeis de desenvolvimento de software, que têm se tornado cada vez mais populares dentro dos ambientes tecnológicos, pela forma como a mesma padroniza os processos e enfatiza a comunicação entre os interessados do projeto, proporcionando resultados mais rápidos, comparado às metodologias tradicionais. A equipe utilizará, então, as práticas de metodologias ágeis como o Scrum e Kanban.

Você deverá apresentar um resumo à equipe do projeto, indicando as principais práticas que poderão ser utilizadas pela equipe durante o processo de desenvolvimento de software, apontando as vantagens de uso de cada prática apresentada, e os envolvidos na sua execução, conforme os papéis existentes na equipe, utilizando para isso a terminologia do Scrum.

Os objetivos que seu resumo deve atingir são:

1. Disseminar na equipe os conceitos e práticas propostos pelas metodologias e frameworks ágeis;

2. Reduzir a rejeição da equipe às mudanças de procedimentos a serem adotadas;

3. Evoluir as atividades da equipe visando organizar e melhorar a visibilidade das tarefas em andamento;

4. Melhorar a comunicação da equipe visando reduzir o tempo de resolução de problemas.