

## GABARITO DO EDITAL 002/2019 - PERFIL 03

### GABARITO DAS QUESTÕES OBJETIVAS

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16**

**(B) (A) (B) (B) (A) (B) (B) (C) (B) (B) (D) (C) (D) (B) (A) (A)**

### GABARITO DAS QUESTÕES DISCURSIVAS

#### EXPECTATIVA DE RESPOSTA - DISCURSIVA 1

**header** - Especifica cabeçalho da página. Também pode ser utilizado para objetos dentro da página.

**footer** - Especifica o rodapé da página. Também pode ser utilizado para objetos dentro da página.

**main** - Marca o conteúdo principal da página.

**article** - Representa um artigo.

**aside** - Representa o conteúdo mostrado em um canto da página.

**figure** - Tag reservada para figuras no HTML5

**figcaption** - Descrição de uma figura colocada dentro do figure.

**mark** - Usado para destacar uma parte específica do texto.

**nav** - Links de navegação para o usuário em uma página.

**menuitem** - Um item específico de uma lista ou menu.

**meter** - Mediação de dados dentro de um parâmetro definido.

**progress** - Usado como barra de progresso. Usado para medir o progresso.

**time** - Formatação de data e hora.

**address** - Especifica informações de contato.

#### EXPECTATIVA DE RESPOSTA - DISCURSIVA 2

```
table tr:nth-child(odd) {
  background-color: #F5F5F5;
}
table tr:nth-child(even) {
  background-color: #DDDDDD;
}
table td:hover {
  background-color: #EEEEEE;
}
```

GABARITO DO EDITAL 002/2019 - PERFIL 03 - **Continuação**

EXPECTATIVA DE RESPOSTA - DISCURSIVA 3

```
<html>
  <head>
    <script language="JavaScript">
      var tempo = new Number();
      tempo = 3600;
      function moveRelogio() {
        if ((tempo - 1) >= 0) {
          var hor = parseInt((tempo / 3600) % 24);
          var min = parseInt((tempo / 60) % 60);
          var seg = tempo % 60;
          horaImprimivel = hor + ':' + min + ':' + seg;
          document.getElementById("timer").innerHTML =

              "<h2>" + horaImprimivel + "</h2>";
          b) Usar a função setInterval ou setTimeout com o tempo decrescente.
              setTimeout("moveRelogio()", 1000)
              tempo--;
          } else {
          c) Desabilitar os campos do formulário
              document.getElementById("timer").innerHTML = "<h2> 00:00:00 </h2>";
          respostas = document.getElementsByTagName("input");
          for (i = 0; i < respostas.length - 1; i++){
            document.getElementsByTagName("input")[i].setAttribute("disabled", "true");
          }
          alert("Acabou o tempo. Agora envie as respostas.");
          }
          }
    </script>
  </head>
  d) Especificar o Código HTML
  <body onload="moveRelogio()">
    <div id="timer" align="right" ></div>
    <form id="formPerguntas" action="processarRespostas.php">
      Pergunta 1
      <br>
      Resposta 1:<input type="text"></input>
      <br>
      Pergunta 2
      <br>
      Resposta 2:<input type="text"></input>
      <br>
      <br>
      <input id="enviar" type="submit"></input>
    </form>
  </body>
</html>
```

GABARITO DO EDITAL 002/2019 - PERFIL 03 - **Continuação**

EXPECTATIVA DE RESPOSTA - DISCURSIVA 4

- 1. Visibilidade do sistema:** a interface deve exibir um *feedback* claro e dentro de um período de tempo razoável.
- 2. Compatibilidade do sistema com o mundo real:** as palavras, frases e conceitos devem ser familiares ao usuário.
- 3. Controle do usuário e liberdade:** permitir ao usuário a facilidade de sair de lugares em que não esperaria se encontrar.
- 4. Consistência e padrões:** as maneiras de se realizarem ações semelhantes devem ser consistentes.
- 5. Ajudar aos usuários a reconhecer, diagnosticar e corrigir erros:** exibir mensagens de erros úteis e em uma linguagem simples.
- 6. Prevenção de erros:** não permitir que o usuário seja induzido ao erro.
- 7. Reconhecer em vez de relembrar:** os objetos, ações e opiniões devem ser sempre visíveis.
- 8. Flexibilidade e eficiência no uso:** oferecer atalhos para permitir aos usuários mais experientes agilidade nas tarefas.
- 9. Estética e design minimalista:** não exibir informações desnecessárias e irrelevantes.
- 10. Ajuda e documentação:** oferecer ajuda que possa ser facilmente acessada e seguida.

*Adaptado de: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>.*