Desenbahia

# DESENBAHIA - AGÊNCIA DE FOMENTO DO ESTADO DA BAHIA S/A

## EDITAL Nº 01/2014

## NÍVEL SUPERIOR

## ANALISTA DE SUPORTE

| NOME DO CANDIDATO | ASSINATURA DO CANDIDATO | RG DO CANDIDATO |
|---|---|---|
| | | |

## LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO

### INSTRUÇÕES GERAIS

I. Nesta prova, você encontrará 05 (cinco) páginas numeradas sequencialmente, contendo 40 (quarenta) questões correspondentes às seguintes disciplinas: Língua Portuguesa (10 questões), Conhecimentos Gerais (10 questões), Conhecimentos Específicos (20 questões) e 02 (duas) questões dissertativas.

II. Verifique se seu nome e número de inscrição estão corretos no cartão de respostas. Se houver erro, notifique o fiscal.

III. Assine e preencha o cartão de respostas nos locais indicados, com caneta azul ou preta.

IV. Verifique se a impressão, a paginação e a numeração das questões estão corretas. Caso observe qualquer erro, notifique o fiscal.

V. A resposta para as questões dissertativas deverá ter no máximo 15 linhas.

VI. Você dispõe de 4 (quatro) horas para fazer esta prova. Reserve os 20 (vinte) minutos finais para marcar o cartão de respostas.

VII. O candidato só poderá retirar-se do setor de prova 2 (duas) horas após seu início.

VIII. O candidato não poderá levar o caderno de questões. O caderno de questões será publicado no site da espp, no prazo recursal contra gabarito.

IX. Marque o cartão de respostas cobrindo fortemente o espaço correspondente à letra a ser assinalada, conforme o exemplo no próprio cartão de respostas.

X. A leitora óptica não registrará as respostas em que houver falta de nitidez e/ou marcação de mais de uma alternativa.

XI. O cartão de respostas não pode ser dobrado, amassado, rasurado ou manchado. Exceto sua assinatura, nada deve ser escrito ou registrado fora dos locais destinados às respostas.

XII. Ao terminar a prova, entregue ao fiscal o cartão de respostas e este caderno. As observações ou marcações registradas no caderno não serão levadas em consideração.

XIII. É terminantemente proibido o uso de telefone celular, pager ou similares.

**Boa Prova!**

ESPP

DESTAQUE AQUI

Desenbahia

## GABARITO DO CANDIDATO - RASCUNHO

ESPP

| Nome: | Assinatura do Candidato: | Inscrição: |
|---|---|---|
| | | |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

# RASCUNHO

## QUESTÕES DISSERTATIVAS

Transcreva a resposta da questão dissertativa em até 15 linhas, com caneta azul ou preta, para o cartão de respostas.

**1) Descreva as principais características do Modelo cliente/servidor, comumente usado em aplicações web, de três camadas.**

Modelo em três camadas (3-Tier), é derivado do modelo cliente/servidor de 'n' camadas. As três partes de um ambiente modelo três camadas são: Camada de Apresentação: interface com o usuário, Camada de Negócio: lógica do negócio e Camada de Dados: Banco de Dados. Deve funcionar de maneira que o software executado em cada camada possa ser substituído sem prejuízo para o sistema. De modo que atualizações e correções de defeitos podem ser feitas sem prejudicar as demais camadas. Por exemplo: alterações de interface podem ser realizadas sem o comprometimento das informações contidas no banco de dados. O desenvolvimento é mais demorado no início comparando-se com o modelo em duas camadas pois é necessário dar suporte a uma maior quantidade de plataformas e ambientes diferentes. Em contrapartida, o retorno vem em forma de respostas mais rápidas nas requisições, excelente performance tanto em sistemas que rodam na Internet ou em intranet e mais controle no crescimento do sistema.

**2) A Ethernet foi padronizada pelo IEEE como 802.3, e por ser uma tecnologia amplamente utilizada descreva os seus princípios e conceitos.**

Ethernet é baseada na ideia de pontos da rede enviando mensagens, no que é essencialmente semelhante a um sistema de rádio. Cada ponto tem uma chave de 48 bits globalmente única, conhecida como endereço MAC, para assegurar que todos os sistemas em uma ethernet tenham endereços distintos. Os padrões atuais do protocolo Ethernet são os seguintes: - 10 megabits/seg: 10 Base-T Ethernet - 100 megabits/seg: Fast Ethernet - 1 gigabits/seg: Gigabit Ethernet - 10 gigabits/seg: 10 Gigabit Ethernet. Um esquema conhecido como Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection (CSMA/CD) organiza a forma como os computadores compartilham o canal. Na prática, funciona como um jantar onde os convidados usam um meio comum (o ar) para falar com um outro. Antes de falar, cada convidado educadamente espera que outro convidado termine de falar. Se dois convidados começam a falar ao mesmo tempo, ambos param e esperam um pouco, um pequeno período. Espera-se que cada convidado espere por um tempo aleatório de forma que ambos não aguardem o mesmo tempo para tentar falar novamente, evitando outra colisão. O tempo é aumentado exponencialmente se mais de uma tentativa de transmissão falhar.