FIEBTECH
Educação conectada ao futuro

ENSINO TÉCNICO - PEB III JOGOS DIGITAIS

Prova 07/12/2025

QUESTÃO	ALTERNATIVA
1	C
2	D
3	E
4	B
5	A
6	C
7	D
8	A
9	B
10	E
11	D
12	C
13	A
14	B
15	A
16	E
17	C
18	A
19	E
20	B
21	E
22	A
23	C
24	B
25	D

QUESTÃO	ALTERNATIVA
26	D
27	A
28	B
29	C
30	E
31	E
32	A
33	B
34	C
35	C
36	E
37	D
38	C
39	A
40	E
41	B
42	A
43	E
44	C
45	D
46	B
47	B
48	D
49	A
50	D

LÍNGUA PORTUGUESA

Leia o texto a seguir para responder às questões 1 a 3.

Escola moderna: três questões cruciais em debate

2 – Livros [...] ou *tablets*?

A revolução digital representa uma ameaça adicional ao antigo livro impresso, disponibilizando conteúdos da internet, por meio de computadores, nas salas de aula – em países "conectados", claro.

Um estudo feito indica que países com bom desempenho em testes internacionais tendem a insistir no uso de livros escolares como base para o ensino.

Entretanto, a frente "antilivro" responde que ele gera pressão econômica adicional sobre os pais em escolas onde livros não são oferecidos gratuitamente. Além disso, eles são produzidos "em massa", sem levar em conta necessidades diferenciadas de crianças em salas de aula diversas.

Além disso, argumenta esse grupo, o livro escolar não tem como competir com *tablets* e tecnologias do tipo quando se trata de permitir o acesso aos conteúdos atualizados.

Adaptado de:
www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/09/150825_escola_moderna_debate_mv. Acesso em: 07/08/2025

Questão 1 – Assinale a alternativa que apresenta, um argumento em defesa do uso de livros impressos.

a) "[...] o livro escolar não tem como competir com tablets e tecnologias do tipo [...]".

b) "A revolução digital representa uma ameaça adicional ao antigo livro impresso [...]".

c) "Um estudo feito indica que países com bom desempenho em testes internacionais tendem a insistir no uso de livros [...].

d) "[...] o livro escolar não tem como competir com tablets [...] quando se trata de permitir o acesso a conteúdos atualizados [...]".

e) "[...] ele [o livro] gera pressão econômica adicional sobre os pais em escolas onde livros não são oferecidos gratuitamente."

Questão 2 – Sobre os argumentos apresentados pela "frente antilivro", é correto afirmar que:

a) Defendem o livro impresso como ferramenta pedagógica essencial e insubstituível.

b) Rejeitam os livros por serem gratuitos, o que compromete seu valor educacional.

c) Consideram o livro impresso mais moderno e atrativo do que as novas tecnologias.

d) Criticam a produção padronizada dos livros escolares e sua limitação frente aos conteúdos atualizáveis da tecnologia digital.

e) Apoiam o livro didático, desde que ele esteja disponível apenas em formato digital.

Questão 3 – No trecho "Entretanto, a frente 'antilivro' responde que ele gera pressão econômica adicional sobre os pais [...]", o conector **"entretanto"** tem o sentido de:

a) explicação

b) causa

c) conclusão

d) condição

e) oposição

Questão 4 – Em todas as frases abaixo houve a utilização do advérbio **onde**. Assinale a opção que apresenta a frase em que, segundo a gramática tradicional, deveria ser usada a forma mais adequada **aonde**.

a) Felicidade é um lugar *onde* você pode pousar, mas não pode fazer seu ninho.

b) Quantas vezes eu descobri *onde* eu deveria ir apenas por partir para algum outro lugar.

c) Se você já construiu castelos no ar, não tenha vergonha deles. Estão *onde* devem estar. Agora, dê-lhes alicerces.

d) O importante da vida não é a situação *onde* estamos, mas a direção para a qual nos movemos.

e) Um bom lugar para você começar é de *onde* você está.

Leia o texto a seguir para responder às questões 5 e 6.



Disponível em: https://www.saobernardo.sp.gov.br/web/cultura/-bibliotecapublica-lugar-de-conhecimentos-parte-6-musica-indigena. Acesso em 4 mar. 2023.

Questão 5 – De acordo com o texto do cartaz, assinale a afirmativa correta.

a) A maioria dos povos indígenas associa sua música ao universo transcendente e mágico.

b) A música indígena continua sendo executada sem os instrumentos elétricos e modernos.

c) A música indígena tem papel de destaque junto a Associação Brasileira de Flautistas.

d) Toda música indígena está ligada a um mito fundador de determinado povo original.

e) A música, em seus aspectos sonoros, tem correspondência de sentido direta ao discurso verbal.

Questão 6 – Observe o trecho da imagem:

"A maior parte dos povos indígenas associa sua música ao universo transcendente e mágico..."

Assinale a alternativa que justifica corretamente a concordância verbal no trecho acima:

a) O verbo "associa" está no plural para concordar com "povos indígenas".

b) O verbo "associa" está no singular para concordar com "universo".

c) O verbo "associa" está no singular porque concorda com o núcleo do sujeito "a maior parte".

d) O verbo está no singular por se tratar de uma oração sem sujeito.

e) O verbo está no singular porque a frase está no infinitivo impessoal.

Leia o texto a seguir para responder às questões 7 e 8.

Medicamentos de risco

Buscar a felicidade e a paz em uma pílula frente às agruras do dia a dia também pode levar uma pessoa bem mais perto da morte. Estudo publicado ontem no *American Journal of Public Health* identificou uma explosão no número de vítimas de overdose associada ao uso de medicamentos popularmente conhecidos como calmantes. Nos EUA, entre 1996 e 2013, o número de mortes ultrapassou em muito o crescimento, também significativo, do consumo dessas substâncias no mesmo período.

(BAIMA, Cesar. O Globo, 19/02/2016)

Questão 7 – O trecho "identificou uma explosão no número de vítimas" indica:

a) uma redução drástica na contagem de casos.

b) um ritmo lento de crescimento de fatalidades.

c) um aumento inexpressivo na procura por calmantes.

d) um crescimento rápido e intenso na quantidade de vítimas.

e) uma oscilação sem relevância no volume de mortes.

Questão 8 – Releia o seguinte trecho: *"Estudo publicado ontem (...) identificou uma explosão no número de vítimas de overdose associada ao uso de medicamentos popularmente conhecidos como calmantes".* O aumento no número de vítimas de overdose esteve associado:

a) ao consumo de calmantes.

b) ao crescimento do consumo de drogas ilícitas.

c) ao uso de drogas combinadas com medicamentos.

d) ao emprego de medicamentos associados a outras drogas.

e) à ingestão de drogas ilícitas sem prescrição médica.

Leia o texto a seguir e responda à questão 9.



Disponível: https://www.facebook.com/linguaportuguesa07/photos/a.386773888003255.111844.271668552847123/648611128486195/?locale=pt_BR. Acesso: 08/08/2025

Questão 9 – A relação de similaridade fonética ocorrida entre dois vocábulos dessa charge imprime ao texto um efeito de sentido que visa a:

a) estimular o engajamento político dos jovens.

b) criticar a má utilização dos recursos públicos.

c) ironizar o Estatuto da Criança e do Adolescente.

d) promover a criação de medidas socioeducativas.

e) reduzir a taxa de vulnerabilidade social no Brasil.

Leia o texto a seguir para responder à questão 10.

O aluno surdo na escola regular: imagem e ação do professor

RESUMO – Com o objetivo de conhecer a imagem que professores de escola regular têm da surdez e do aluno surdo, bem como a influência desta imagem na sua prática pedagógica, procedeu-se à análise de entrevistas e observações em sala de aula de sete professoras do Ensino Fundamental regular, que têm aluno surdo na

classe. A interpretação dos dados fundamentou-se na Análise de Conteúdo, proposta por Bardin (1977), tendo sido estabelecidas as seguintes categorias temáticas: intelectual, comportamental, aprendizagem e linguagem. A análise dos dados evidenciou que a dificuldade de linguagem da criança surda leva, muitas vezes, o professor a construir uma imagem equivocada do aluno surdo a qual se reflete nas suas ações em relação às crianças. Assim, embora considerem os alunos inteligentes, bem comportados e com potencial para aprendizagem, todas as professoras pareciam tratar os alunos como tendo muita dificuldade para acompanhar o processo escolar.

Palavras-chave: surdez; imagem (Psicologia); surdos-educação.

PAIVA e SILVA, A. B.de & PEREIRA, M. C. C. O aluno surdo na escola regular: imagem e ação do professor. Revista Psicologia: Teoria e Pesquisa. maio-ago. 2003, vol. 19, n. 2, p. 173-176.

Questão 10 – O texto é um exemplo do gênero textual resumo de trabalho científico. Assinale a alternativa em que se apresenta o resultado da análise dos dados coletados pelas autoras.

a) O fato de os professores considerarem os alunos inteligentes.

b) O estabelecimento de diferentes categorias temáticas na análise.

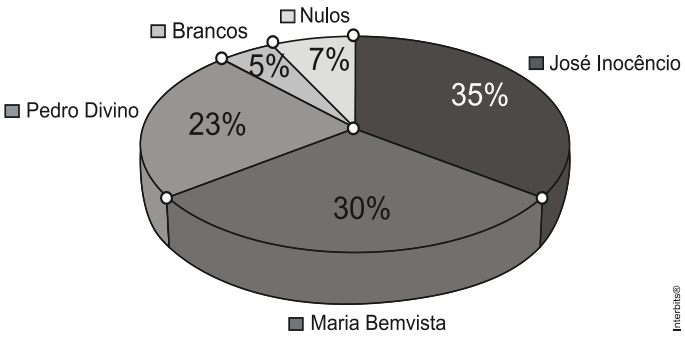
c) A análise de entrevista e observações em sala de aula pelas pesquisadoras.

d) A informação de que todas as professoras tinham alunos surdos em sala.

e) A construção de uma imagem equivocada do aluno surdo pelo professor.

MATEMÁTICA/RACIOCÍNIO LÓGICO

Questão 11 – Numa pesquisa dos candidatos a prefeito de uma cidade, têm-se os candidatos Pedro Divino, Maria Bemvista e José Inocêncio. Com relação ao gráfico das intenções de votos, a seguir, se a cidade possui 50.000 eleitores, o número de votos do candidato mais cotado será:



a) 7.000.

b) 11.500.

c) 15.000.

d) 17.500.

e) 20.000.

Questão 12 – Um automóvel de uma fábrica é vendido para uma revendedora por $R\$\ 18.000{,}00$. Essa revendedora vende este mesmo automóvel ao consumidor por $R\$\ 25.200{,}00$. É **CORRETO** afirmar que a porcentagem de aumento aplicada pela revendedora sobre o preço de fábrica foi de:

a) 60%.

b) 50%.

c) 40%.

d) 30%.

e) 20%.

Questão 13 – Alberto e Daniel são amigos e colecionadores de selos. Eles começaram a colecionar selos ao mesmo tempo. Alberto já está com 32 selos, enquanto Daniel tem 17. Sabendo que eles têm 8 selos em comum, quantos selos diferentes eles têm juntos?

a) 41

b) 42

c) 45

d) 48

e) 49

Questão 14 – Três vendedores viajam a serviço para uma empresa. O primeiro viaja de 12 em 12 dias, o segundo de 16 em 16 dias e o terceiro de 20 em 20 dias. Se todos viajarem hoje, calcule daqui quantos dias eles voltarão a viajar no mesmo dia.

a) 250 dias.

b) 240 dias.

c) 220 dias.

d) 180 dias.

e) 120 dias.

Questão 15 – Em uma cidade, sabe-se que 40% dos trabalhadores estão desempregados. Desse grupo, 60% não concluíram o ensino médio. A porcentagem do total de trabalhadores que estão desempregados e concluíram o ensino médio é de:

a) 16%.

b) 20%.

c) 24%.

d) 28%.

e) 32%.

Questão 16 – Nos mapas usados nas aulas de Geografia encontramos um tipo de razão chamada de escala. Uma escala é a relação matemática entre o comprimento ou a distância medida sobre um mapa e a sua medida real na superfície terrestre. Em um mapa encontramos a escala $1:200.000$. Se nesse mapa a distância entre duas cidades é igual a $65cm$, então a distância real, em km, entre as cidades é igual a:

a) 100

b) 105

c) 110

d) 120

e) 130

Questão 17 – Uma caixa, em forma de paralelepípedo reto retângulo, cujas dimensões são $80\ cm$ de comprimento, $50\ cm$ de largura e $60\ cm$ de altura tem volume igual a:

a) $0{,}22\ cm^3$

b) $0{,}23\ dm^3$

c) $0{,}24\ m^3$

d) $0{,}25\ hm^3$

e) $0{,}26\ km^3$

Questão 18 – Em uma piscina tem 6000 bolinhas. Carleto começou a retirar as bolinhas, uma por uma, com velocidade constante, às 8h. Após 8 horas, havia na piscina 4500 bolinhas. Se Carleto continuasse no mesmo ritmo, quando a piscina ficaria com 2250 bolinhas?

a) às 4h do dia seguinte

b) às 8h do dia seguinte

c) às 10h do dia seguinte

d) às 14h do dia seguinte

e) às 18h do dia seguinte

Questão 19 – Um robô, caminhando em linha reta, parte de um ponto A em direção a um ponto B, que distam entre si cinco metros. Ao chegar ao ponto B, gira novamente $60°$ à esquerda e caminha mais cinco metros, repetindo o movimento e o giro até retornar ao ponto de origem. O percurso do robô formará um polígono regular de:

a) 10 lados.

b) 9 lados.

c) 8 lados.

d) 7 lados.

e) 6 lados.

Questão 20 – Maria Fernanda utiliza um balde com capacidade igual a $2{,}8$ litros para aguar as 16 roseiras de seu jardim. Ela enche o balde, inicialmente vazio, e vai, de roseira em roseira, sem desperdício de água, jogando exatamente $800cm^3$ em cada uma.

Toda vez que o líquido não é suficiente para continuar, Maria Fernanda retorna e completa a capacidade do balde. Ela faz isso até que tenha aguado todas as roseiras.

É correto afirmar que, para Maria Fernanda aguar todas as roseiras,

a) é necessário encher o balde somente 2 vezes.

b) o total de água gasto não chega a 15 litros.

c) o volume de água que sobra no balde é de 20% do total de água gasto.

d) é necessário encher o balde somente 3 vezes.

e) o volume de água que sobra no balde é de 2,6 litros.

LEGISLAÇÃO/CONHECIMENTOSPEDAGÓGICOS

Questão 21 – A RESOLUÇÃO CNE/CEB Nº 2, DE 13 DE NOVEMBRO DE 2024, estabelece: Art. 4º As instituições de ensino que ofertem o Ensino Médio devem estruturar as suas propostas pedagógicas considerando as finalidades previstas no art. 35 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996:

I – A consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no Ensino Fundamental, possibilitando o prosseguimento de estudos.

II – A preparação básica para o trabalho e a cidadania do educando, para continuar aprendendo, de modo a ser capaz de se adaptar com flexibilidade a novas condições de ocupação ou aperfeiçoamento posteriores.

III – O aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico.

IV – A compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática, nas diferentes áreas do conhecimento e no ensino de cada componente curricular.

Assinale a alternativa que apresenta as afirmações corretas:

a) Somente I, III e IV

b) Somente II, III e IV

c) Somente II e III

d) Somente I e IV

e) Todas estão corretas

Questão 22 – A avaliação _____ considera que o estudante aprende ao longo do processo, que vai reestruturando o seu conhecimento por meio das atividades que executa. Centra-se em compreender o funcionamento da construção do conhecimento. Os erros são objetos de estudo, pois revelam a natureza das representações ou estratégias elaboradas pelo estudante. Assinale a alternativa que completa corretamente a lacuna do texto.

a) formativa

b) meritocrática

c) classificatória

d) quantitativa

e) somativa

Questão 23 – A legislação educacional brasileira e a BNCC reforçam a necessidade de promover a inclusão de todos os estudantes. Sobre esse tema, é correto afirmar que:

a) a inclusão restringe-se ao acesso físico dos estudantes com deficiência, sem adaptação curricular.

b) a inclusão é facultativa, ou seja, a escola pode ou não aceitar alunos que necessitem de atendimento diferenciado.

c) a perspectiva inclusiva prevê a valorização das diferenças, a promoção da equidade e a eliminação de barreiras que dificultem a participação plena dos estudantes.

d) a educação inclusiva se aplica apenas às escolas públicas.

e) a BNCC trata a inclusão como tema complementar, sem articulação com as competências gerais.

Questão 24 – A didática é o pilar que sustenta a ação educativa, servindo como ferramenta para a reflexão crítica sobre o fazer pedagógico e suas implicações no processo de aprendizagem. Sobre didática, registre V, para verdadeiras, e F, para falsas:

( ) A Didática tem um papel fundamental na prática docente, pois auxilia o professor a compreender melhor as necessidades e características dos alunos, e a desenvolver métodos e técnicas de ensino que possam atender a essas necessidades.

( ) A Didática é uma ciência exata que se dedica a investigar as formas e os métodos para que o processo de ensino seja mais efetivo para os pais dos alunos.

( ) A Didática é uma ferramenta importante para a melhoria do processo educativo, sendo capaz de resolver todos os problemas do sistema educacional.

Assinale a alternativa com a sequência CORRETA:

a) V – F – V

b) V – F – F

c) V – V – F

d) F – F – V

e) F – V – V

Questão 25 – A sala de aula invertida é uma metodologia ativa, que busca:

I. Centralizar o processo de aprendizagem no docente.

II. Promover a autonomia nos estudantes.

III. Despertar o gosto pela pesquisa.

Quais estão corretas?

a) Apenas I.

b) Apenas II.

c) Apenas I e III.

d) Apenas II e III.

e) I, II e III.

Questão 26 – Sobre a fundamentação para a organização do currículo por competências e habilidades, assinale V para a afirmativa verdadeira e F para a falsa.

( ) Os componentes curriculares passam a servir como instrumentos para o desenvolvimento dessas competências.
( ) Os objetos de conhecimento a serem ensinados estão articulados às competências a serem desenvolvidas.
( ) Os objetos de conhecimento têm um fim em si mesmos e devem ser trabalhados apenas em um período letivo.

As afirmativas são, respectivamente,
a) F, V e F.
b) V, F e F.
c) F, F e V.
d) V, V e F.
e) V, F e V.

Questão 27 – A formação geral básica, que tem a BNCC-Ensino Médio como referência obrigatória, é composta por competências e habilidades articuladas de forma indissociável, e enriquecida pelos contextos histórico, econômico, social, ambiental, cultural local, do mundo do trabalho e da prática social. Essa formação deve ser organizada nas seguintes Áreas do Conhecimento, **EXCETO**:
a) Filosofia e suas Tecnologias
b) Matemática e suas Tecnologias
c) Ciências da Natureza e suas Tecnologias
d) Ciências Humanas e Sociais Aplicadas
e) Linguagens e suas Tecnologias

Questão 28 – Um dos principais documentos norteadores do trabalho pedagógico de uma instituição de ensino é o Projeto Político-Pedagógico, também conhecido por PPP. Este documento corresponde a um conjunto de diretrizes organizacionais e operacionais que expressam e orientam as práticas pedagógicas e administrativas da escola, conforme as normas do sistema educacional**.** Na construção do Projeto Político Pedagógico (PPP) é preciso considerar que **não** há:
a) multiculturalismo.
b) neutralidade.
c) pluralidade.
d) interação.
e) intencionalidade.

Questão 29 – As competências na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) indicam norte para compreensão das escolhas curriculares de todas as escolas do Brasil. Assinale a alternativa que não contempla uma competência da BNCC:
a) Conhecimento, pensamento crítico e repertório cultural.
b) Comunicação, cultura digital e argumentação.
c) Conhecimento religioso, pluralidade e direitos humanos.
d) Empatia e cooperação, responsabilidade e cidadania e conhecimento.
e) Cultura digital, pensamento crítico e comunicação.

Questão 30 – De acordo com as diretrizes do Plano Nacional de Educação (PNE), aprovado pela Lei 13.005 de 25 de junho de 2014, com foco nas Metas e Estratégias para o Ensino Médio e para a Educação Profissional e Tecnológica, quais das afirmações a seguir estão corretas?

I. Erradicação do analfabetismo.
II. Universalização do atendimento escolar somente no Ensino Médio.
III. Superação das desigualdades educacionais, com ênfase na promoção da cidadania e na erradicação de todas as formas de discriminação.
IV. Melhoria da qualidade da educação nas escolas privadas.
V. Formação para o trabalho e para a cidadania, com ênfase nos valores morais e éticos em que se fundamenta a sociedade.
VI. Valorização dos(as) profissionais da educação.

Assinale a alternativa que apresenta as afirmações corretas:
a) Somente IV e V
b)Somente I, II e III
c) Somente II, III e IV
d) Somente IV, V e VI
e) Somente I, III, V e VI

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS – Jogos Digitais

Questão 31 – Os princípios da Gestalt são fundamentais para o design visual em jogos digitais, pois ajudam o jogador a compreender a interface e os elementos de forma intuitiva. Ao observar um cenário em que vários objetos são dispostos próximos uns aos outros, o jogador tende a interpretá-los como pertencentes ao mesmo grupo, mesmo que possuam cores diferentes. Esse fenômeno visual é explicado pelo princípio da Gestalt conhecido como:
a) Continuidade, que induz o olhar a seguir uma direção suave.
b) Fechamento, que completa formas incompletas mentalmente.
c) Similaridade, que relaciona elementos com aparência semelhante.
d) Simetria, que busca equilíbrio e harmonia visual.
e) Proximidade, que agrupa elementos próximos entre si.

Questão 32 – Um desenvolvedor deseja criar um efeito de explosão que ocorra sempre que o jogador acerta um alvo. Para isso, ele programa um script que instancia um prefab na posição do impacto. Qual comando executa corretamente essa ação?
a) Instantiate(prefab, posição, rotação);
b) InstantiateObject(prefab);
c) CreateInstance(prefab);
d) LoadPrefab(prefab);
e) GenerateClone(prefab);

Questão 33 – Durante o desenvolvimento de um jogo de plataforma no Unity, o programador percebe que o personagem atravessa o chão ao colidir com objetos. Após revisar o projeto, ele constata que o objeto possui um Collider, mas não reage à gravidade nem à força das colisões. Nesse caso, a adição de qual componente resolveria o problema, simulando o comportamento físico esperado no mundo real?

a) Mesh Renderer, para representar o modelo 3D do personagem.

b) Rigidbody, para aplicar física realista como gravidade e impulso.

c) Animator, para vincular movimentos e expressões.

d) Transform, para modificar posição e rotação.

e) Physics Material, para definir atrito e elasticidade.

Questão 34 – Em jogos que exploram múltiplos finais e decisões morais, como 'Detroit: Become Human' ou 'The Witcher 3', o jogador é levado a tomar escolhas que alteram a trajetória da história. Esse tipo de narrativa, que dá poder de decisão ao jogador dentro de uma estrutura guiada por opções, é conhecida como:

a) Linear Story, em que não há variações possíveis.

b) Fully Player Driven Story, na qual o jogador cria a história livremente.

c) Branching Path Story, que apresenta caminhos e finais alternativos.

d) Open World Narrative, que combina narrativa e exploração livre.

e) Parallel Narrative, que ocorre simultaneamente em diferentes linhas do tempo.

Questão 35 – Na estrutura mítica da Jornada do Herói, observada em narrativas clássicas e modernas, há uma etapa em que o protagonista enfrenta sua maior provação, superando o medo e conquistando o aprendizado que o transforma. Essa fase é marcada pela vitória simbólica sobre o desafio central, representando o clímax da narrativa. Essa etapa é chamada de:

a) Chamado à Aventura

b) Travessia do Limiar

c) Provação

d) Ressurreição

e) Retorno com o Elixir

Questão 36 – Durante o desenvolvimento de um jogo no Unity, a equipe deseja que, ao concluir uma fase, o jogador seja levado automaticamente à próxima cena, mantendo a fluidez da experiência. Para isso, o programador cria um script que utiliza uma função capaz de carregar outra cena presente no projeto. Essa função está disponível na biblioteca:

a) UnityEngine.Physics, usando o método NextScene().

b) UnityEngine.Application, usando o método ChangeScene().

c) UnityEngine.UI, usando o método SceneSwitch().

d) UnityEngine.Animation, usando o método StartScene().

e) UnityEngine.SceneManagement, usando o método LoadScene().

Questão 37 – Um desenvolvedor cria uma interface gráfica no Unity para exibir a barra de energia do personagem. Ao ser atingido por inimigos, a energia diminui, e o valor visual deve refletir essa mudança. O controle da variação numérica que ajusta o comprimento da barra é feito por uma propriedade específica do componente Slider. Essa propriedade é denominada:

a) Slider.fillAmount
b) Slider.percentage
c) Slider.progress
d) Slider.value
e) Slider.scale

Questão 38 – A inteligência artificial (IA) em jogos 3D depende de um sistema que permita aos personagens navegar pelo ambiente, desviando de obstáculos e traçando rotas otimizadas até um destino. No Unity, esse comportamento é implementado com o uso do componente:

a) RigidBody, responsável por colisões físicas.
b) Animator Controller, responsável pelas transições de movimento.
c) NavMeshAgent, aplicado sobre uma superfície navegável.
d) Waypoint Manager, usado para definir checkpoints.
e) Scene Loader, que controla a movimentação entre fases.

Questão 39 – Em um RPG desenvolvido no Unity, o programador deseja criar um sistema de inventário que possa ser compartilhado entre diferentes cenas, sem que as informações se percam. Para isso, ele opta por armazenar os dados de armas, itens e atributos em ScriptableObjects. Essa escolha é adequada porque o ScriptableObject:

a) Permite criar instâncias de dados reutilizáveis sem depender de objetos na cena.
b) Substitui os componentes de física e colisão.
c) É usado apenas para gerar animações de interface.
d) Executa automaticamente métodos de IA.
e) Armazena dados apenas durante a execução do jogo.

Questão 40 – Durante o desenvolvimento de um jogo de tiro, o programador deseja criar clones de um projétil sempre que o jogador pressiona a tecla de disparo. No Unity, o método utilizado para gerar novas instâncias de objetos em tempo de execução é:

a) Duplicate(), que apenas replica visualmente o objeto.
b) ReloadObject(), que reinicia componentes inativos.
c) NewPrefab(), que recria automaticamente GameObjects destruídos.
d) GenerateClone(), que salva novos objetos em disco.
e) Instantiate(), que cria cópias de um objeto definido como modelo (Prefab).

Questão 41 – Em um jogo de simulação, o designer deseja que a interface do painel de controle mantenha uma hierarquia visual clara, com ícones e textos organizados para direcionar o olhar do jogador de forma natural. Qual princípio da Gestalt explica essa fluidez perceptiva baseada na direção visual contínua?

a) Fechamento
b) Continuidade
c) Proximidade
d) Similaridade
e) Contraste

Questão 42 – Durante a animação de um personagem no Unity, o desenvolvedor precisa que um som de golpe seja reproduzido exatamente no momento em que a espada atinge o inimigo. Para garantir essa sincronia, ele adiciona um evento dentro da linha do tempo da animação. Esse tipo de evento, que chama uma função específica durante o movimento, é chamado de:

a) Animation Events, configurados no Animation Window.

b) Scriptable Events, associados ao código-fonte.

c) Sound Triggers, definidos no Audio Mixer.

d) State Behaviours, ligados ao Animator Controller.

e) Action Calls, criados no Event Manager.

Questão 43 – No Unity, um desenvolvedor cria um sistema de pontuação que deve permanecer entre cenas diferentes sem ser perdido ou reiniciado. Qual é a melhor estratégia para garantir que o objeto que armazena os pontos continue existindo após a troca de cena?

a) Armazenar o valor da pontuação em PlayerPrefs a cada troca de cena.

b) Criar um novo GameObject em cada nova fase.

c) Usar variáveis locais dentro dos scripts de interface.

d) Instanciar o objeto de pontuação sempre que o jogo for reiniciado.

e) Utilizar o método DontDestroyOnLoad() sobre o objeto de pontuação.

Questão 44 – Na criação de um jogo com narrativa mítica, o herói retorna à sua terra natal levando consigo um aprendizado que beneficia a todos. Segundo a Jornada do Herói de Joseph Campbell, essa etapa corresponde ao:

a) Chamado à Aventura

b) Travessia do Limiar

c) Retorno com o Elixir

d) Provação Final

e) Ressurreição

Questão 45 – Em certos jogos, a narrativa não é construída a partir de um roteiro com escolhas pré-definidas, mas surge de forma não planejada a partir da interação do jogador com os diversos sistemas e mecânicas do jogo (física, IA, eventos aleatórios). Esse tipo de estrutura, onde histórias únicas são criadas pela própria jogabilidade, é conhecido como:

a) História Linear

b) Branching Path Story

c) Fully Player Driven Story

d) Narrativa Emergente

e) Loop Narrative

Questão 46 – Um desenvolvedor cria um jogo educacional e deseja utilizar um **Slider** para representar o progresso do aluno em cada módulo. Durante os testes, ele percebe que a barra não atualiza conforme o valor da variável “progresso”. Para corrigir o problema, ele deve ajustar a propriedade:

a) Slider.limit

b) Slider.value

c) Slider.maxValue

d) Slider.amount

e) Slider.status

Questão 47 – Em um jogo 3D, o programador utiliza o componente **NavMeshAgent** para movimentar um inimigo até o jogador. Entretanto, o inimigo ignora obstáculos no cenário e atravessa paredes. Para resolver o problema, é necessário:

a) Aumentar o valor da gravidade no Rigidbody.

b) Gerar novamente a malha de navegação (Bake NavMesh) na cena.

c) Alterar o tipo de collider dos objetos para "Trigger".

d) Ativar a opção "isStatic" nos inimigos.

e) Reduzir o tamanho do agente de IA.

Questão 48 – Em um projeto com diversos tipos de armas, todas com dano, peso e custo específicos, o desenvolvedor deseja uma forma centralizada de editar esses valores sem duplicar scripts ou prefabs. A solução mais eficiente no Unity é:

a) Criar variáveis públicas no PlayerController.

b) Utilizar arrays fixos dentro de cada prefab.

c) Programar as armas diretamente na classe principal.

d) Armazenar os valores em ScriptableObjects independentes.

e) Salvar os valores em arquivos .txt externos.

Questão 49 – Durante a animação de um personagem, o programador precisa que o som de um golpe seja reproduzido no momento exato do impacto. Qual a vantagem de usar **Animation Events** para essa ação, em vez de chamadas dentro do Update()?

a) Permite sincronizar o som diretamente na linha do tempo da animação.

b) Evita a criação de componentes de áudio.

c) Diminui o tamanho final do projeto.

d) Reduz o uso de memória RAM durante a execução.

e) Substitui o uso do Animator Controller.

Questão 50 – Durante uma aula de game design, o professor explica que um dos objetivos da teoria da Gestalt aplicada aos jogos é melhorar a **leitura visual da interface** e o **fluxo de atenção do jogador**. Entre os princípios estudados, qual contribui mais para o reconhecimento rápido de elementos com **formas e cores semelhantes**?

a) Fechamento

b) Simetria

c) Proximidade

d) Similaridade

e) Continuidade