



Estratégia
Concursos

— 1° SIMULADO —
ÁREA DE TI

Simulado Especial

1º Simulado Área de TI

Nome: _____

INFORMAÇÕES SOBRE O SIMULADO EXCLUSIVO

- 1 – Este simulado conta com questões focadas no concurso da Área de TI;
- 2 – A prova contém **70 itens** que abordam conhecimentos cobrados no edital do concurso;
- 3 – As questões são inéditas e foram elaboradas pelos nossos professores com base no perfil da banca organizadora CESPE/CEBRASPE, com assertivas para serem valoradas como “certo” ou “errado”.
- 4 – Este PDF foi enviado por e-mail, disponibilizado na área do aluno e em um artigo publicado no blog do Estratégia Concursos;
- 5 – Os participantes têm das **8:30 às 13:00** para responder às questões e preencher o Gabarito Eletrônico;
- 6 – O link para preencher o formulário com seu gabarito está localizado na última página deste PDF;
- 7 – O Gabarito do Simulado e o Ranking Classificatório com nota serão divulgados no blog do Estratégia Concursos.
- 8 – Esse simulado é uma autoavaliação! Você mesmo(a) vai corrigir, a partir do padrão de respostas disponível na área do aluno.

PREENCHA SEU GABARITO NO LINK - <https://bit.ly/Simulado-Área-de-TI-08-08-20>

01 – C E	25 – C E	49 – C E
02 – C E	26 – C E	50 – C E
03 – C E	27 – C E	51 – C E
04 – C E	28 – C E	52 – C E
05 – C E	29 – C E	53 – C E
06 – C E	30 – C E	54 – C E
07 – C E	31 – C E	55 – C E
08 – C E	32 – C E	56 – C E
09 – C E	33 – C E	57 – C E
10 – C E	34 – C E	58 – C E
11 – C E	35 – C E	59 – C E
12 – C E	36 – C E	60 – C E
13 – C E	37 – C E	61 – C E
14 – C E	38 – C E	62 – C E
15 – C E	39 – C E	63 – C E
16 – C E	40 – C E	64 – C E
17 – C E	41 – C E	65 – C E
18 – C E	42 – C E	66 – C E
19 – C E	43 – C E	67 – C E
20 – C E	44 – C E	68 – C E
21 – C E	45 – C E	69 – C E
22 – C E	46 – C E	70 – C E
23 – C E	47 – C E	
24 – C E	48 – C E	

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Raphael Lacerda

Figura 1

```
List<Funcionario> funcionarios =
    Arrays.asList(
        new Funcionario(new BigDecimal("100")),
        new Funcionario(new BigDecimal("300")),
        new Funcionario(new BigDecimal("50"));

BigDecimal reduce = funcionarios.parallelStream()
    .map(Funcionario::getSalario)
    .reduce(BigDecimal.ZERO, BigDecimal::add);

System.out.println(reduce);
```

01. Atualmente na versão 14, o JavaSE trouxe em sua versão 8 o recurso de programação funcional, cujo principal representante é a *interface Stream*, que define uma sequência de elementos que suportam operações funcionais sequenciais e paralelas. Por *default*, as operações são paralelas para aumentar o desempenho do programa.

02. As operações de uma Stream são divididas em intermediárias e terminais. Sendo as intermediárias classificadas em operações StAs operações de uma Stream são divididas em intermediárias e terminais. Sendo as intermediárias classificadas em operações *Stateless* e *Stateful*. Assim, *map* é uma operação intermediária *Stateless* que extrai determinado valor de uma Stream para outra. Já a operação de *reduce* finaliza o processo. Portanto, partindo da premissa que o construtor da classe Funcionario recebe o *salario*, que é um *BigDecimal*, a saída do código da **figura 1** é 450.

03. O desenvolvimento de aplicativos para celular evoluiu bastante. Nativamente, em Android a linguagem Java ou Kotlin podem ser utilizados. Já no sistema da Apple, IOS, podem ser utilizados Objective C ou Swift. Porém, nos últimos anos, surgiram soluções híbridas baseadas em JavaScript, como Ionic e React Native. O primeiro exporta uma aplicação não nativa, baseada em Webview e

Angular. Já o segundo, exporta uma aplicação nativa para cada plataforma e usa JSX.

Figura 1.1

```
protected int[] executarAlgoritmoSort(int[] array) {
    for (int i = 1; i < array.length; i++) {
        int elementoBaseEscolhido = array[i];
        int j = i - 1;
        while(j >= 0 && elementoBaseEscolhido < array[j]) {
            int elementoComparado = array[j];
            array[j+1] = elementoComparado;
            j--;
        }
        array[j+1] = elementoBaseEscolhido;
    }
    return array;
}
```

04. O algoritmo apresentado (figura 1.1) representa uma implementação do *Insertion Sort*, percorre os elementos da esquerda para a direita e à medida em que avança no array, deixa os elementos à esquerda ordenados. Sua complexidade no pior, médio e melhor caso são respectivamente $O(n^2)$, $O(n^2)$ e $O(n)$.

```
1 interface CalculaImposto {
2     double calculaSalarioComImposto(Funcionario umFuncionario);
3 }
```

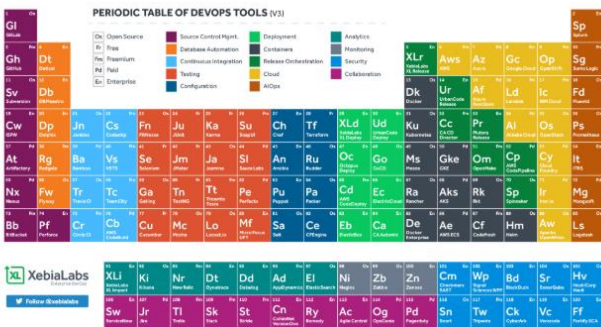
Figura 2

```
public class CalculoImpostoQuinzeOuDez implements CalculaImposto
@Override
public double calculaSalarioComImposto(Funcionario umFuncionario) {
    if (umFuncionario.getSalarioBaseC() > 2000) {
        return umFuncionario.getSalarioBaseC() * 0.85;
    }
    return umFuncionario.getSalarioBaseC() * 0.9;
}
```

Figura 3

05. A interface *CalculaImposto* (**FIGURA 2**) define o que deve ser feito para calcular o salário do Funcionário. Há várias formas diferentes de cálculo do salário baseado em imposto e a classe *CalculoImpostoQuinzeOuDez* (**FIGURA 3**) demonstra um exemplo disso. Baseando-se na FIGURA 2 e 3, e sabendo que um código pode usar sempre como referência a interface e mudar apenas as implementações, constata-se que esse é o padrão de projeto *Decorator*, e é do tipo Estrutural.

Figura 4



06. A **figura 4** representa o real conceito de *DevOps*. Integração da equipe de desenvolvimento com a equipe de infraestrutura e cada vez mais multidisciplinar. Um dos itens chave de *DevOps* é a monitoração. Há a necessidade de fazer o *logging* das aplicações disponibilizadas. As ferramentas utilizadas para essa tarefa podem ser *Grafana*, *Sonar*, *Prometheus* e toda a suíte *ELK* (*elasticsearch*, *logstash* e *kibana*).

07. O elemento 24 da **figura 4**, JUnit, é uma ferramenta que auxilia na construção dos testes de unidade. Atualmente encontra-se na versão 5 e possui os projetos *Junit Platform*, *Junit Jupiter* e *Junit Vintage*. O último é o responsável por manter compatibilidade com versões anteriores da ferramenta.

08. O elemento 13 da **figura 4**, Docker, é uma ferramenta para virtualização baseada em *containers*. Caso haja a necessidade de orquestração de múltiplos serviços, o programador pode configurá-los em um arquivo *docker-compose.yml* e usar o comando *docker-compose up* para iniciá-los.

09. O elemento 3 da **figura 4** é o GitHub, uma rede social de programador que usa o GIT como *SCM* (*source control managment*). Em um repositório remoto há o arquivo chamado *TESTE.git*, depois de fazer o clone do repositório em sua máquina, o programador cria um novo arquivo chamado *TESTE-2.git* e altera o texto do arquivo *TESTE.git*. Portanto, a sequência de comandos para realizar o *commit* de todas as alterações e *push* para o repositório remoto é:

- `git commit -am "alterações no repositório"`
- `git push origin master`

10. Em uma arquitetura baseada em *microserviços* o componente principal é a resiliência, ou seja, o sistema como um todo tem que ser escalável o suficiente para se manter íntegro sempre. A grande facilidade dessa arquitetura em detrimento de uma arquitetura monolítica é ter um controle melhor sobre qual, como e quando determinado serviço deve fazer o *scale up* e *scale down*. Em contrapartida, a comunicação torna-se mais complexa, pois diferentes tipos de comunicações como REST, RPC e Mensageria precisam ser utilizadas para contornar problemas específicos deste modelo.

ENGENHARIA DE SOFTWARE

Fernando Pedrosa

Acerca de conceitos sobre requisitos, julgue os itens a seguir

11. Requisitos não funcionais, tais como Desempenho e Confiabilidade, devem ser descritos de maneira quantitativa, mas o requisito de Usabilidade, por ser muito subjetivo, não deve ser medido quantitativamente.

12. Entrevistas e Questionários são técnicas de eliciação de requisitos, sendo que a primeira é utilizada quando há um número restrito de participantes enquanto que a segunda é mais adequada para um grande número de pessoas.

Sobre Arquitetura de Software, julgue os itens a seguir

13. Alta coesão e baixo acoplamento são características desejáveis de uma boa arquitetura de software. O melhor tipo de acoplamento ocorre quando dois objetos se comunicam por meio de troca de mensagens, que podem receber parâmetros, devendo, sempre que possível, utilizar-se uma lista de dados simples.

14. Na arquitetura P2P (*Peer-to-Peer*) Centralizada, é possível haver um sistema de diretório que lista todos os *peers* disponíveis, e, a partir dele, fazer o download de arquivos diretamente.

15. Serviços em uma arquitetura SOA (*Service-Oriented Architecture*) devem ser, idealmente, *stateless*.

Sobre Testes e Qualidade de Software, julgue os itens a seguir

16. Garantia da Qualidade é orientada a detecção, enquanto Controle de Qualidade é orientado a prevenção.

17. Complexidade Ciclomática é uma métrica normalmente associada com Testes Caixa Branca, e definem um limite inferior (pisso) para o número de caminhos possíveis dentro de um módulo.

18. Testes Alfa acontecem em ambiente controlado, com a participação do usuário e desenvolvedores. Testes Beta acontecem em ambiente real, sem participação do desenvolvedor.

Sobre métodos e técnicas ágeis, julgue os itens a seguir

19. Kanban não tem papeis, práticas ou cerimônias específicas.

20. Na técnica de Planning Poker, caso não seja alcançado consenso entre a equipe sobre uma determinada estimativa, o valor estipulado pelo Scrum Master terá precedência.

BANCO DE DADOS

Thiago Cavalcanti

Sobre banco de dados e modelo relacional julgue os itens a seguir:

21. Os bancos de dados devem ser integrados e compartilhados. Por integrado queremos dizer que ele é a unificação de vários arquivos de dados que seriam distintos, isso leva a eliminação da redundância parcial ou total entre os arquivos.

22. Um modelo de dados é uma definição abstrata, autônoma e lógica dos objetos, operadores e outros elementos que, juntos, constituem a máquina abstrata com a qual os usuários interagem. Os objetos nos

permitem modelar a estrutura dos dados. Os operadores nos permitem modelar seu comportamento.

23. O conjunto de atributos de uma tupla é denominado cabeçalho. Cada componente do cabeçalho é formado por três elementos, um de nome de atributo, um nome de tipo, e um valor do tipo especificado.

24. Uma relação está em segunda forma normal (2FN)

se e somente se, por todo o tempo, cada tupla consiste em um valor de uma chave primária que identifica alguma entidade, acompanhado por um conjunto de zero ou mais valores de atributos mutuamente independentes que descrevem essa entidade de alguma maneira.

25. A álgebra relacional é uma coleção de operadores que tomam relações como seus operandos e retornam uma relação como seu resultado. A lista de operadores da álgebra relacional definidas por Codd contém as seguintes operações: união, interseção, diferença, produto cartesiano, seleção, projeção, junção e divisão.

Sobre mineração de dados, data warehouse, ETL, Big Data e OLAP julgue os itens a seguir.

26. Mineração de dados (data mining) pode ser descrita como “análise de dados exploratória (AED)”. O objetivo é procurar padrões interessantes nos dados – padrões que possam ser usados para definir a estratégia do negócio ou para identificar um comportamento incomum a partir dos dados.

27. Um depósito de dados (data warehouse) é um repositório (ou arquivo) de informações colhidas de uma única origem, armazenadas sob um esquema unificado, em um único local. Uma vez reunidos, os dados são armazenados por muito tempo, permitindo o acesso a dados históricos. Assim, os depósitos de dados oferecem ao usuário uma única interface decisão.

28. As diferentes etapas envolvidas na obtenção de dados para um depósito de dados são chamadas de tarefas extract, transform and load (ou ETL); a extração refere-se à obtenção de dados das origens, enquanto a carga (load) refere-se à carga dos dados no depósito de dados.

29. O Hadoop foi projetado para paralelizar o processamento de dados através de nós de computação, acelerar processamentos e esconder a latência.

30. Os data warehouses fornecem ferramentas OLAP para a análise interativa de dados multidimensionais de granularidades variadas, o que dificulta a generalização e mineração de dados eficazes.

SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

André Castro

31. Define-se o princípio de segurança da informação conhecido como disponibilidade o fato de determinado recurso poder ser utilizado quando este for requisitado em um determinado momento, por qualquer usuário, independentemente da autorização deste em relação ao sistema, módulo ou serviço.

32. Procedimentos simples podem ser adotados para implementar os conceitos de segurança física e lógica em equipamentos de uma instituição, tendo como exemplo do em notebooks, o primeiro a utilização de travas Kensington, e para o segundo o acesso por meio de login e senha.

33. A técnica de segurança conhecida como duplo fator de autenticação é dividida em duas etapas distintas, que se valem, necessariamente, da combinação de duas formas não idênticas de se identificar o usuário. Assim, um exemplo é aplicar o conceito de ALGO QUE VOCÊ TEM com ALGO QUE VOCÊ É.

34. A DMZ é uma área de segurança, também conhecida como rede de perímetro, responsável por armazenar serviços e servidores de tal modo que não tenham acesso direto ao ambiente de Intranet da rede. Tal técnica pode ser implementada com um único firewall na rede, criando-se fluxos diferentes de entrada e saída entre essas redes ou com dois firewalls físicos, sendo um entre a Intranet e a DMZ, e outro entre a DMZ e a Internet. Recomenda-se que sejam usados serviços exclusivamente para a Intranet no segundo modelo de implementação da DMZ.

35. Atualmente, a maioria dos ataques em redes buscam explorar vulnerabilidades e falhas na camada de aplicação. Nesse sentido, um tipo de firewall bastante recomendado é o WAF, pois este é capaz de fazer um tratamento diferenciado por tipo de serviço e aplicação, e identificar ataques muito específicos dessa camada, indo além da mera capacidade de um firewall de rede comum que só considera fluxo de pacotes a nível da camada de rede ou transporte.

36. Uma das formas de ataque mais antigas, e ainda é muito utilizada nos dias de hoje, é o tipo Man in the middle. Trata-se de um conceito em que o atacante busca interceptar o tráfego, se inserindo no meio de uma comunicação entre dois agentes. Tal espécie de ataque possui várias formas de implementação, sendo uma delas a técnica de ARP SPOOFING, onde se busca alterar o endereço IP em uma rede local para se passar por um host diferente, roubando a identidade da vítima.

37. Ataques bem estruturados se valem de diversos recursos em conjunto para aumentar o poder de fogo desses usuários maliciosos. Assim, define-se passos específicos para vencer um obstáculo por vez. Um primeiro passo é entender o ambiente da vítima, mapeando-se endereços IP e serviços disponíveis, tipos de equipamentos, informações do Sistema Operacional, entre outros. Em seguida, é possível se valer de malwares diversos para enganar o usuário, explorar uma fragilidade, entre outras técnicas para se alcançar o objetivo do ataque que pode ser a simples violação de um site, roubo de dados ou indisponibilidade de serviços.

38. O AES, principal algoritmo de criptografia simétrica atualmente, funciona em 4 estágios na implementação de seu algoritmo (subbytes, shiftrows, mixcolumns e addroundkey). Sua robustez se dá pela utilização de técnicas de substituição nos estágios subbytes, mixcolumns e addroundkey, e da técnica de permutação no estágio shiftrows.

39. A assinatura digital, por utilizar criptografia assimétrica, garante os princípios da autenticidade, integridade e confidencialidade.

40. O backup é um recurso utilizado nas principais organizações para evitar perda de dados, versões de configurações de sistemas, entre outras aplicações. Em uma organização que possui grande estabilidade em sua infraestrutura, ou seja, baixas falhas que ensejam processos de recuperação de backup, tendo a necessidade de otimizar o armazenamento utilizado para os backups, recomenda-se o uso da estratégia de backup diferencial.

ARQUITETURA E SISTEMAS OPERACIONAIS

Evandro Vecchia

41. A arquitetura de Harvard apresenta memórias de programa e de dados distintas e independentes em termos de barramentos.

42. As instruções RISC são mais simples que as instruções CISC. Além disso, os compiladores para máquinas RISC são mais complexos.

43. Em um compilador, os tokens são identificados na fase de análise semântica e são representados por três propriedades: classe, valor e posição.

44. Cada processador, elemento central de um computador, tem seus conjuntos de instruções de máquina que podem seguir determinado padrão. Pelo acesso ao hardware, o sistema operacional pode executar instruções de máquina do tipo não privilegiada.

45. Considere o valor hexadecimal FFFF em uma arquitetura de 16 bits. Sabendo que este valor está representado na notação de complemento para dois, o seu valor decimal correspondente é -32767.

46. Considerando o contexto de gerenciamento de processos dos sistemas operacionais, a estrutura de dados responsável por habilitar o sistema operacional a localizar e acessar rapidamente o bloco de controle de processo (PCB) de um processo é a árvore de processos.

47. A técnica de escalonamento de processos consiste em transferir temporariamente um processo da memória para o disco do computador e depois carregá-lo novamente em memória.

48. Um disco formatado com sistema de arquivos FAT32 permite armazenar arquivos de tamanho de até 4 terabites.

49. No Linux são proibidas a alteração do nome do superusuário (root) e a criação de contas com UID igual a 0.

50. No que se refere ao ambiente Windows Server, o Active Directory não permite a utilização do serviço de DNS (Domain Name System).

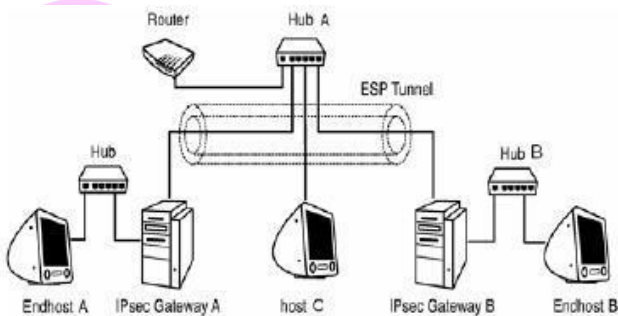
REDES DE COMPUTADOR

André Castro

51. Tendo a camada de rede do modelo OSI como a responsável por identificar os nós por meio de seus endereços lógicos, aplica-se também os protocolos de roteamento na mesma camada, como o RIP e o OSPF, com vistas a definir as rotas de destino para os pacotes que são trafegados na rede.

52. Seguindo o padrão que define o cabeamento estruturado, tem-se que a sala de equipamentos é responsável pelo armazenamento dos principais equipamentos da infraestrutura de rede de uma organização, ao passo que a sala de comunicações é responsável pelo armazenamento dos equipamentos intermediários ou ainda aqueles que estão mais próximos dos usuários finais, como os switches de rede que conectam ao Patch Panel.

53. Considerando a imagem a seguir, podemos afirmar que há 3 equipamentos que atuam até a camada física do modelo OSI, podendo efetuar a comutação entre equipamentos no mesmo domínio de colisão, 1 equipamento que atua até a camada de rede do modelo OSI, sendo capaz de efetuar o roteamento entre redes, e 5 equipamentos que atuam até a camada de aplicação do modelo OSI.



54. Pode-se destacar dois grandes avanços do padrão Gigabit Ethernet. O primeiro deles, é a própria velocidade de transmissão, que passou a ser trafegada na faixa de 1000 Mbps. O segundo, é a possibilidade de uso de Jumbo Frames, com pacotes de tamanho de 9000 bytes. O problema que se tem com essa segunda vantagem, é que todos os nós entre origem e destino precisam suportar esse padrão para ele ser efetivo, pois, caso contrário, poderá gerar diversas fragmentações ao longo do trajeto, e colocando em risco a eficiência da solução.

55. O modelo ATM pode ser equiparado ao conceito do modelo OSI, onde se definem camadas próprias com características e papéis específicos, podendo ter variações de serviços. Como exemplo, pode-se elencar a camada de Adaptação, que é a camada mais superior, responsável por prover uma abstração das camadas, protocolos e serviços que

venham a usar o ATM, permitindo diferentes tipos e tamanhos de pacotes. Nesse caso, pode-se usar serviços diferentes, convencionados como classes, que são capazes de tratar os fluxos de dados que passam por essa camada.

56. O protocolo STP surgiu para evitar a ocorrência de broadcast storms na rede, que na mais é do que a propagação em massa de quadros gerando loops diversos e sobrecargas nos switches. Para tanto, partindo de múltiplos caminhos físicos possíveis, criam-se dois caminhos lógicos, sendo um principal para o fluxo em condições normais, e um secundário como redundância em caso de falha do primeiro.

57. Considere uma rede padrão disponibilizada pelo administrador central da rede ao seu gerente de setor como 192.168.10.0/23. Nessa condição, não é possível criar 6 subredes com a capacidade de 80 hosts em cada uma.

58. No contexto da Internet atual, só é possível a conexão de tantos equipamentos à Internet graças ao protocolo NAT. Ele tem como principal característica o fato de atender a necessidade de se aplicar o conceito de endereço IP público e privado, sendo este restrito a redes locais, reutilizável e não roteável, enquanto aquele é público, não reutilizável e roteável. Como consequência desse modelo, o NAT também foi capaz de criar uma camada de segurança aplicando o conceito de obscuridade do endereço lógico da origem.

59. O protocolo UDP não aplica controle de erros, fluxos e garantia de entrega como o TCP. Justamente por essa característica, seu cabeçalho é mais enxuto, possuindo apenas 4 campos. Destes, implementa-se a mínima garantia do tamanho do cabeçalho para validar sua estrutura por meio do campo Length (tamanho), onde se calcula a quantidade de bits do cabeçalho.

60. O protocolo DHCP implementa uma rotina de atribuição de endereços por meio de trocas de mensagens em 4 vias. A primeira delas, conhecida como DHCP PREREQUEST, é responsável por enviar uma mensagem em broadcast para obtenção da informação do servidor DHCP da rede. Após receber a resposta por meio da mensagem DHCP OFFER, o host que está ingressando envia nova mensagem conhecida como DHCP ACK, onde este aceita a oferta do endereço encaminhado pelo servidor e passa a trafegar dados na rede, cabendo ao servidor concluir a transação em 4 vias por meio da mensagem DHCP COMPLETE.

GOVERNANÇA DE TI

Pedro Freitas

61. Quanto ao CMMI (Capability Maturity Model Integration) considere: O CMMI é um modelo de maturidade que prescreve boas práticas. Neste sentido, as visões do CMMI envolvem a avaliação da maturidade da organização ou a capacitação das suas áreas de processo, o estabelecimento de prioridades e a implementação de ações de melhoria.

62. O CMMI tem entre seus diferenciais, permitir que a organização escolha entre duas formas distintas de representação: a abordagem contínua ou a abordagem por estágios. A abordagem contínua serve para classificar a empresa em um determinado nível de maturidade, enquanto a abordagem por estágios permite a empresa escolher as áreas de processos para as quais deseja ser avaliada.

63. No CMMI temos 22 áreas de processos, que estão divididas em categorias, são elas: Gestão de processos, Gestão de projetos, Gestão de produto e Suporte.

64. Dentre as publicações ITIL v3, a melhoria contínua de serviço (continual service improvement) tem como objetivo: avaliar, testar e validar o serviço, para que o mesmo possa ser executado em ambiente de produção com efetividade.

65. O ITIL v3 tem como objetivo principal, a operação e gestão da infraestrutura de tecnologia, com foco em entregar valor ao cliente. A versão 3 do ITIL é fundamentada em cinco títulos, divididos em estratégia de serviços, projeto de serviços, transição de serviços, operação de serviços e melhoria contínua dos serviços.

66. A estratégia de serviço, apresenta quatro Ps que são utilizados para ajudar a definir a estratégia adequada, são eles: Perspectiva, Posição, Plano e Processo.

67. O COBIT 5 inovou ao diferenciar ou distinguir de forma clara: Gerenciamento e Governança.

68. O modelo do COBIT 5 baseia-se em cinco princípios básicos para governança e gestão de TI da organização. Os princípios são: Atender às Necessidades das Partes Interessadas, Cobrir a Organização de Ponta a Ponta, Aplicar um Modelo Único Integrado, Permitir uma Abordagem Holística e Distinguir a Governança da Gestão.

69. Um processo é um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado exclusivo. A sua natureza temporária indica um início e um término definidos.

70. O PMBOK 6 apresenta três diferentes tipos de escritórios de gerenciamento de projetos. Dentre os quais há um tipo que visa assumir o controle dos projetos, realizando seu gerenciamento direto. Esse tipo de escritório de projeto chama-se escritório de projeto de controle.

Preencha o Gabarito

<https://bit.ly/Simulado-Área-de-TI-08-08-20>

NÃO É ASSINANTE?

Confira nossos planos, tenha acesso a milhares de cursos e participe gratuitamente dos projetos exclusivos. Clique no link!



<https://bit.ly/Estrategia-Assinaturas>

Estratégia

CONHEÇA NOSSO SISTEMA DE QUESTÕES!

Estratégia Questões nasceu maior do que todos os concorrentes, com mais questões cadastradas e mais soluções por professores. Clique no link e conheça!

<https://bit.ly/Sistemas-de-Questões>