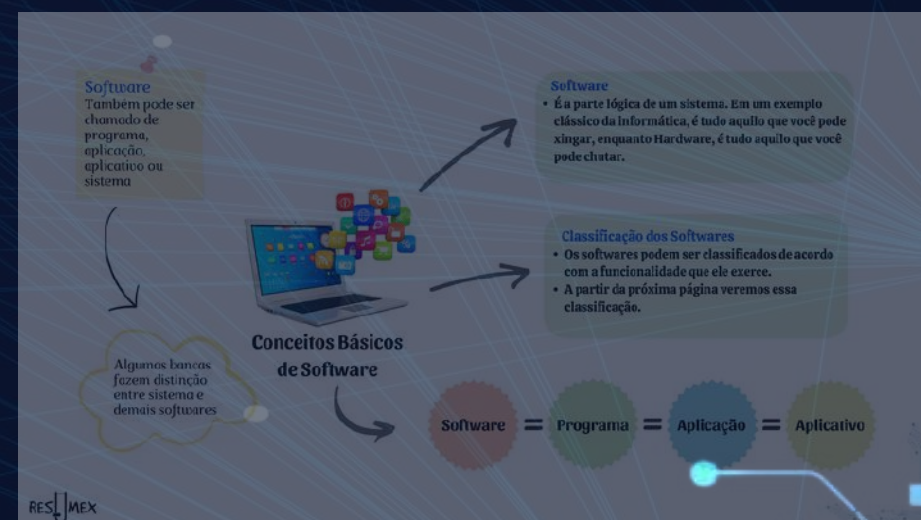
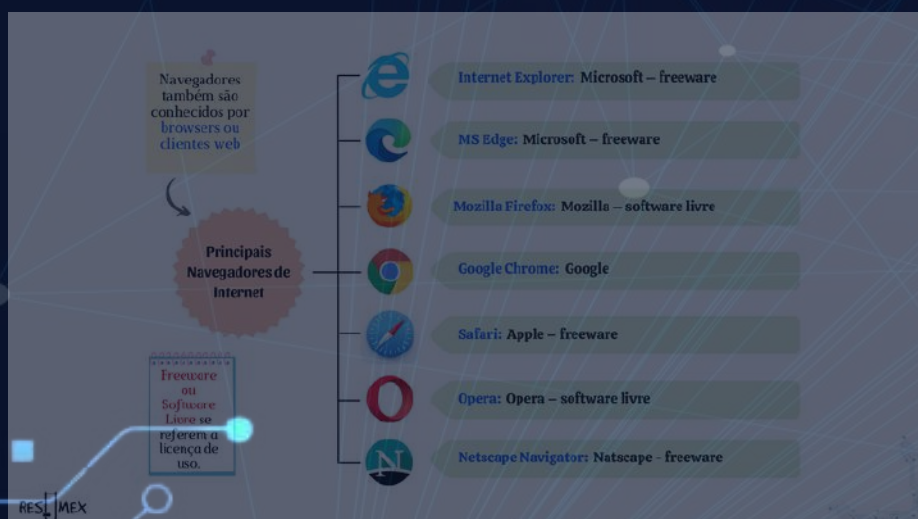


AULA MATERIAL DEMONSTRATIVO

EM MAPAS MENTAIS



www.resumex.com.br

2023

SUMÁRIO

01**Aula** | Conceitos Básicos de Informática**02****Aula** | Redes de Computadores**03****Aula** | Segurança da Informação**04****Aula** | Análise de dados, ferramentas de produtividade e trabalho (Microsoft Teams, Cisco Webex, Google Hangout, Google Drive e Skype).**05****Aula** | Edição de textos, planilhas e apresentações - Word, Excel e PowerPoint**06****Aula** | Noções de Sistemas Operacionais - Ambiente LINUX (SUSE)**07****Aula** | Microsoft Windows 10 e Windows 11**08****Aula** | Navegadores de Internet - Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Edge.

Software

Também pode ser chamado de programa, aplicação, aplicativo ou sistema



Conceitos Básicos de Software

Algumas bancas fazem distinção entre sistema e demais softwares

Software

- É a parte lógica de um sistema. Em um exemplo clássico da informática, é tudo aquilo que você pode xingar, enquanto Hardware, é tudo aquilo que você pode chutar.

Classificação dos Softwares

- Os softwares podem ser classificados de acordo com a funcionalidade que ele exerce.
- A partir da próxima página veremos essa classificação.

Software = Programa = Aplicação = Aplicativo

Navegadores também são conhecidos por **browsers** ou **clientes web**

Principais Navegadores de Internet

Resuminho Informa
Freeware ou Software Livre se referem a licença de uso.



Internet Explorer: Microsoft – freeware



MS Edge: Microsoft – freeware



Mozilla Firefox: Mozilla – software livre



Google Chrome: Google - Software proprietário



Safari: Apple – freeware



Opera: Opera – software livre



Netscape Navigator: Netscape - freeware



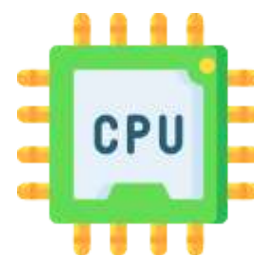
Periféricos



Placa Mãe:

- É composta por componentes que formam o computador e são unidos e ligados entre si. Possui slots (bairas), nos quais os outros componentes serão conectados, como o processador, as placas de rede, de vídeo, de som etc.);

É também onde está o Barramento, por onde trafegam os dados. E as interfaces de conexão, como USB, VGA, HDMI etc.



Processador (CPU)

- A CPU é a sigla para Central Process Unit, ou Unidade Central de Processamento. É o principal item de hardware do computador (é o cérebro), que também é conhecido como processador. O Processador possui **componente internos**. Veja a seguir:

Clock: Determina a frequência, ou velocidade do processador, atualmente medida em Gigahertz (GHz).

UC: Unidade de Controle, pega os dados da memória principal e os transporta para dentro da CPU. faz o controle do fluxo dos dados para dentro da CPU.

ULA: Unidade Lógica e Aritmética, realiza os cálculos aritméticos e lógicos

Registradores: Um pequeno tipo de memória que armazena temporariamente os valores que serão utilizados imediatamente pela ULA.

Memória Cache: é uma memória **intermediária** entre a memória principal e os registradores.



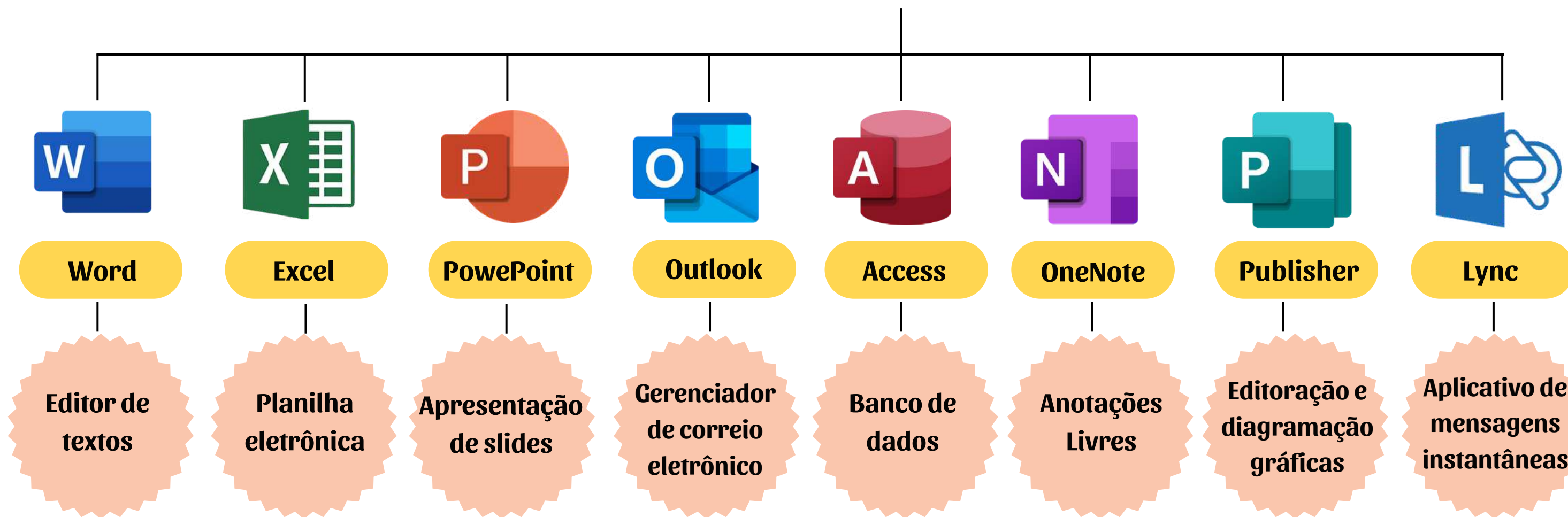


Pacote Office 365

- É uma versão da suíte de aplicativos Office da Microsoft. Os usuários podem acessar seus aplicativos e arquivos em qualquer dispositivo com acesso à Internet,

Principais aplicativos

- O pacote ou suíte de escritório Office 365 é composto por vários aplicativos ou softwares, sendo que os principais são os seguintes:



Resuminho Informa
Redes de Computadores é um dos assuntos mais cobrados em todos os concursos.



Redes de Computadores

É importante entendermos que as redes de comunicação atualmente envolvem tanto **telecomunicação** quanto **computação**

Conceito

- As redes de computadores são sistemas de interconexão de dispositivos informáticos que permitem a comunicação e o compartilhamento de recursos entre eles. Esses recursos podem incluir arquivos, impressoras, conexões à internet, entre outros.

Classificação das Redes de Computadores

- As redes de computadores podem ser classificadas de acordo com seu alcance geográfico, topologia, tecnologia de transmissão, capacidade de transferência de dados, entre outros aspectos.

Principal finalidade

- Suprir a necessidade humana de se comunicar à distância.



CRIPOMOEDAS

Blockchain

É uma tecnologia de registro distribuído que permite a criação de um registro imutável e seguro de transações digitais. Ela foi originalmente desenvolvida para suportar a **criptomoeda Bitcoin**, mas agora é usada em uma ampla variedade de aplicativos e setores. É um **livro-razão compartilhado e imutável** que registra transações e controla ativos em uma rede de negócios.



Criptomoedas

As criptomoedas são ativos digitais que não possuem lastro físico e são protegidos por **criptografia**. Elas são **descentralizadas, coletivas e seguras**. As transações são registradas publicamente em um banco de dados chamado **blockchain**, que garante a segurança e verificação das transações.

Principais Características:

- **Descentralização:** significa que não são controladas por uma única autoridade central;
- **Anonimato:** algumas criptomoedas permitem transações anônimas;
- **Velocidade:** as transações com criptomoedas são rápidas e eficientes;
- **Escassez:** a maioria das criptomoedas possui uma quantidade limitada de moedas que podem ser criadas;
- **Volatilidade:** as criptomoedas são altamente voláteis e podem apresentar grandes flutuações de preço em curtos períodos de tempo.

Principais Criptomoedas: Bitcoin, Ethereum, Binance coin, Cardano, Tether e XRP.

INTERNET - Infraestrutura e Funcionamento

Equipamentos de Conexão

Fique Atento!

Originalmente, os switches atuavam apenas na camada 2, que é a camada de enlace do modelo OSI/ISO. O problema é que eles não eram gerenciáveis e acabavam travando quando a rede se tornava muito grande. Para resolver esse tipo de problema, foi implementado no switch a função de roteamento por meio de hardware, atuando na camada 3, de rede do modelo OSI/ISO.



Modem: (modulador-demodulador) permite a comunicação entre um computador ou dispositivo de rede e a internet. Ele converte os sinais digitais do computador em sinais analógicos que podem ser transmitidos pela linha telefônica ou cabo coaxial e vice-versa.



Roteador: Permite que dispositivos sem fio possam se conectar a uma rede local e acessar a internet. utiliza a tecnologia sem fio para permitir a conexão de dispositivos à rede. As especificações Wi-Fi mais comuns atualmente são 802.11n, 802.11ac e 802.11ax (Wi-Fi 6).



Repetidor: Amplifica o alcance da rede sem fio, permitindo que dispositivos localizados fora do alcance do roteador possam se conectar à internet. Ele funciona recebendo o sinal Wi-Fi do roteador e retransmitindo-o para aumentar a cobertura da rede.



Hub: Permite a conexão de vários dispositivos em uma rede local (LAN). Ele serve como um ponto central para a conexão de vários cabos de rede, permitindo que vários dispositivos se comuniquem entre si. O hub é um equipamento **analógico**, o que significa que ele **não pode ler dados**.



Switch: Também permite a conexão de vários dispositivos em uma rede local (LAN), assim como o Hub, porém, o switch é um equipamento **digital** e consegue ler os endereços de origem e destino dos dados. Dessa forma, ele estabelece uma conexão mais eficiente, ponto a ponto, diminuindo o congestionamento da rede.



PROTOCOLOS

Resuminho informa:
Um dos assuntos mais difíceis para grande parte dos alunos. Portanto, para vencer essa dificuldade, criamos Mapas Mentais simplificados e dinâmicos!



Modelo OSI/ISO (Open Systems Interconnection)

Os principais modelos de protocolos usados em redes de computadores são o **OSI/ISO** e o **TCP/IP**

Modelo OSI/ISO:

- O modelo OSI, demonstrado na ilustração ao lado, é dividido em sete **camadas**, cada uma responsável por uma parte específica do processo de comunicação entre dispositivos de rede.

Características

- O modelo OSI é útil para entender como os dispositivos de rede se comunicam e como os protocolos de rede são organizados. Cada **camada** do modelo OSI desempenha um papel fundamental na transmissão de dados entre dispositivos de rede e permite a interoperabilidade entre diferentes dispositivos e sistemas de rede.

Protocolos

- Não são softwares nem programas, são regras que definem o funcionamento das redes e conexões das aplicações ou softwares.





SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

PRINCÍPIOS BÁSICOS DA SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

4 Pilares

D
I
C
A

Disponibilidade

- A informação estará disponível sempre que for necessário.
- A informação deverá estar disponível sempre que um usuário autorizado queira acessá-la

Integridade


- A informação só pode ser alterada por pessoas autorizadas.
- Ferramentas que garantem a integridade são:
Assinatura digital e backup.

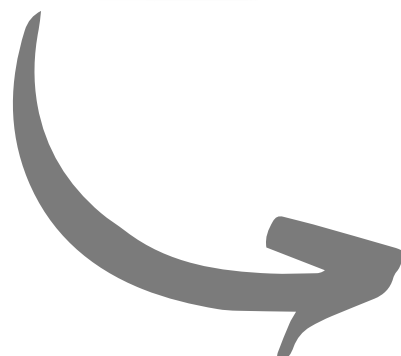
Confidencialidade

- A informação apenas poderá ser acessada por pessoas autorizadas.”
- Ferramentas que asseguram a confidencialidade:
criptografia.

Autenticidade

- Garante a veracidade da autoria da informação e, também, o não repúdio.
- Ferramentas que asseguram a autenticidade:
certificado e assinatura digital, biometria.


► **Ameaças Gerais.**
Na tabela ao lado
estão as principais
ameaças cobradas
na provas de
concursos



NOME	CARACTERÍSTICAS
Hacker	Usa suas habilidades cibernéticas para exibir seu potencial. Geralmente, são programadores muito habilidosos com alto nível de introversão social. Um grande exemplo de hackers é o grupo Anonymous, uma rede de hackers mundial que muitas vezes se manifesta por meio de reações ativistas.
Cracker	Cracker: indivíduo que possui as mesmas habilidades cibernéticas do hacker, porém com motivações bem diferentes das do hacker. Ele tem como objetivo cometer crimes, fraudes, furtos, vandalismos etc
Spam	mensagem eletrônica NÃO SOLICITADA enviada em massa.
Engenharia social	Ataque que usa a persuasão para a obtenção dos dados sigilosos do usuário.
Cookies	Arquivos de texto que guardam informações de navegação, autenticação e preferências. São salvos no computador do usuário pelo site visitado. NÃO É VÍRUS. Porém, é uma ameaça a privacidade.
DoS (Denial of Service) – Negação de Serviço	Ataque que tira o serviço de funcionamento, tal como um site, um servidor da rede ou uma máquina de um usuário. Ameaça que viola o princípio básico da disponibilidade.
Phishing	usa mensagens de e-mail para persuadir e atrair o usuário. Tal mensagem contém um link para uma página web falsa
Pharming	redireciona o usuário por meio do envenenamento do DNS, o qual passa a traduzir endereços URL para IP fraudulento.



Ferramentas de Produtividade e Trabalho à Distância

Ferramentas de Produtividade e Trabalho à Distância

Para saber

Com o aumento do trabalho remoto e a necessidade de colaboração à distância, várias ferramentas de produtividade e trabalho foram desenvolvidas para ajudar equipes e indivíduos a trabalhar de forma mais eficiente e colaborativa. Algumas das principais ferramentas de produtividade e trabalho à distância incluem:



Microsoft Teams é uma plataforma de colaboração em equipe que oferece uma variedade de recursos para ajudar as equipes a se comunicarem, colaborarem e trabalharem juntas.



Google Meet é uma plataforma de videoconferência que permite que os usuários se conectem e colaborem em tempo real



Webex é uma plataforma de videoconferência e colaboração em equipe desenvolvida pela Cisco.



Skype é uma plataforma de comunicação que permite que os usuários se conectem através de chat, chamadas de voz e vídeo.



Google Drive é um serviço de armazenamento em nuvem oferecido pelo Google que permite que os usuários armazenem e compartilhem arquivos e pastas online.



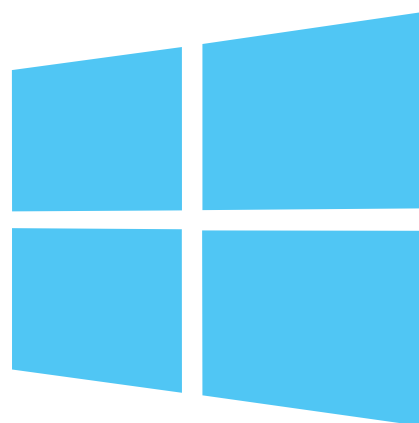
Resuminho Informa

A partir do Windows 8, já foi possível a entrada de dados por meio de telas touchscreen, ou seja, sensíveis ao toque.



MS Edge

Com a nova versão do Windows, o Internet Explorer foi substituído pelo **MS Edge**, o novo navegador da Microsoft.



Conceitos Básicos do Windows 10 (32-64 bits)

Conceitos Básicos

- O Windows 10 é um sistema operacional, um software responsável por gerenciar e controlar todos os componentes de hardware, como discos, memórias, gravadora de CD/DVD, webcam etc. Ele também gerencia os demais softwares que estão em execução.

Outras Características

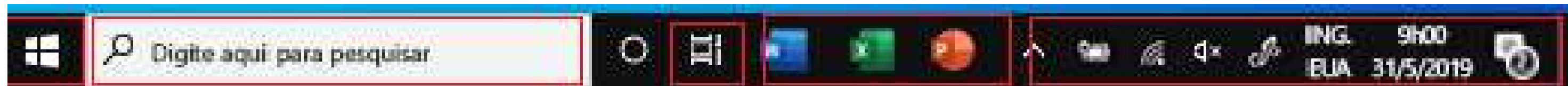
- **Multiplataforma:** O Windows 10 é multiplataforma, ou seja, pode ser instalado e executado em diversos dispositivos de hardware, como PC's, notebooks, tablets e smartphones.

Novidade

- **Cortana:** A partir do Windows 10 a Microsoft incorporou a Cortana, assistente inteligente virtual que auxilia o usuário nas pesquisas de arquivos e programas no Windows e, também, em pesquisas na web.



Barra de Tarefas do Windows



1

2

3

4

5

Botão Iniciar

Aciona o menu Iniciar com o clique simples do mouse, dando acesso a todos os programas e funcionalidades do Windows. Também pode ser acionado por meio das teclas WIN ou ainda CTRL+ESC.

Barra de Pesquisa

Permite pesquisar via texto e áudio para pesquisa. Ela busca arquivos, aplicativos e recursos do Windows, bem como realiza pesquisa na Web.

Visão de Tarefas

Novo recurso que permite criar e acessar novas desktops virtuais para você conseguir organizar melhor as janelas com as quais trabalha

Botões de Programas

Execução disponibilizam seu botão de acesso na Barra de Tarefas, com uma identificação bem clara de que estão em execução

Área de Notificações

É a região que armazena vários ícones que exibem notificações de programas que estão rodando em segundo plano, veja os recursos mais cobrados dessa área:



Navegadores também são conhecidos por **browsers ou clientes web**



Resuminho Informa

A principal função de um navegador é trazer informações que estão armazenadas em recursos da Internet para o usuário. É através deles que o usuário interage com os documentos HTML hospedados em um servidor web



Navegadores de Internet

Conceito

- Os navegadores são softwares usados para acessar as páginas web da Internet bem como das intranets. Páginas web são arquivos hiper-textos construídos em linguagem HTML, armazenados em algum servidor

Principais Navegadores

- Os principais navegadores são: MS Edge, Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Konqueror e Wyzo, ainda existem vários outros, porém, não são cobrados em provas de concursos.

- Os navegadores podem realizar várias atividades disponíveis em páginas web, como acessar conteúdos de textos, imagens, músicas, vídeos, criar documentos de texto, planilhas, apresentações de slides e formulários, fazer downloads e uploads de arquivos, acessar um repositório de arquivos remotamente, e várias outras atividades.



Principais Atalhos

Atalho	Ação
Alt + Seta para a esquerda	volta a página
Alt + Seta para a direita	avança a página.
F5 ou Ctrl + R	recarrega a página.
Ctrl + F5 ou Shift + Ctrl + R	recarrega a página ignorando o cache.
Esc	para o carregamento de uma página.
Alt + Home	acessa a página inicial.
Ctrl + L	acessa o campo de URL.
Ctrl + P	imprime a página atual.
Ctrl + S	salva a página atual.
Ctrl + "+"	dá zoom in na página atual.
Ctrl + "-"	dá zoom out na página atual.
Ctrl + F	faz uma busca por palavras na página atual.
Ctrl + Enter	completa ".com" um endereço.
F9	alterna o modo de leitura da página.
F11	ativa o modo tela cheia de uma página.
Seta para baixo ou Espaço	rola a página atual para baixo.





CURSO

GABARITANDO

LÍNGUA PORTUGUESA

PARA CAIXA 2024

EM MAPAS MENTAIS



www.resumex.com.br

VERSÃO 2024



TEMPOS VERBAIS

Os tempos verbais são formas de conjugação dos verbos que indicam o momento em que a ação ocorre. Na língua portuguesa, há seis tempos verbais principais.

- 1º - Presente:** indica uma ação que acontece no momento em que se fala ou uma ação habitual. **Exemplo:** Eu estudo português todos os dias.
- 2º - Pretérito perfeito:** indica uma ação que ocorreu em um tempo passado, determinado e concluído. **Exemplo:** Eu estudei Português ontem.
- 3º - Pretérito imperfeito:** indica uma ação que ocorria no passado, sem indicar quando começou ou terminou. **Exemplo:** Eu estudava Português quando era criança.
- 4º - Pretérito mais-que-perfeito:** indica uma ação que ocorreu antes de outra ação no passado. **Exemplo:** Quando eu cheguei em casa, minha mãe já havia cozinhado o jantar.
- 5º - Futuro do presente:** indica uma ação que ocorrerá em um tempo futuro a partir do momento em que se fala. **Exemplo:** Eu estudarei Português no próximo semestre.
- 6º - Futuro do pretérito:** indica uma ação que ocorreria em um tempo futuro, considerando um ponto de vista passado. **Exemplo:** Eu disse que estudaria português se tivesse mais tempo.

RESUMEX

01

Aula | CONCEITOS DE ORAÇÃO E FRASE

02

Aula | SINTAXE: TIPOS DE SUJEITO

03

Aula | SEMÂNTICA

04

Aula | FLEXÕES VERBAIS

05

Aula | COORDENAÇÃO E SUBORDINAÇÃO (Em produção)

06

Aula | CONCORDÂNCIA VERBAL E NOMINAL (Em produção)

SUMÁRIO

O que é?

A Análise morfológica analisa a classe gramatical dos elementos que formam um enunciado linguístico individualmente, sem que haja ligação entre eles.

Relembrando as classes morfológicas:

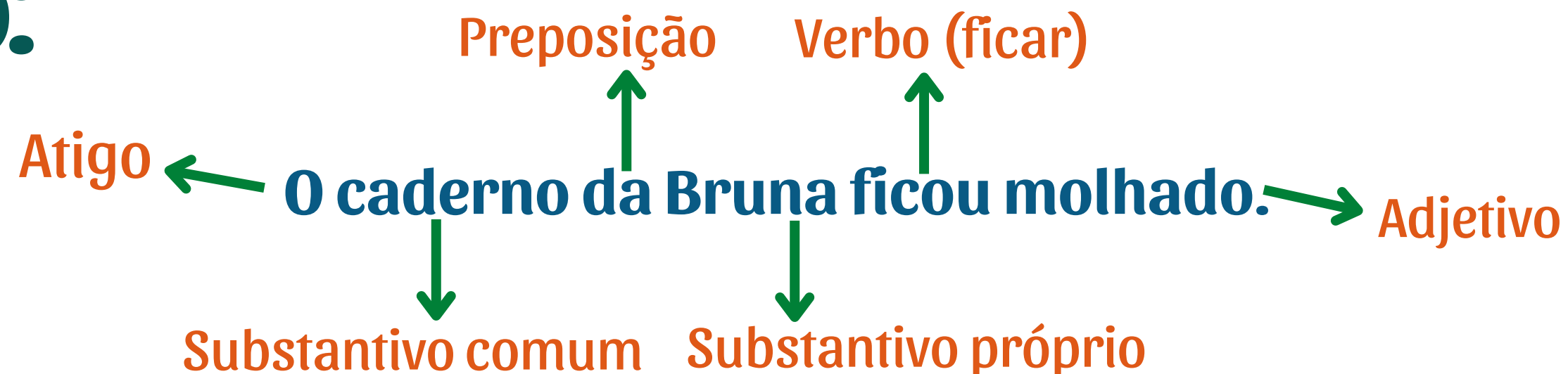
Substantivo, artigo, adjetivo, numeral, pronome, verbo, advérbio, preposição, conjunção e interjeição.

Análise Morfológica

Como fazer?

Para fazer uma análise morfológica, é preciso conhecer as classes gramaticais (também é necessário analisar a palavra no contexto). É preciso classificar cada palavra da frase de acordo com as nomenclaturas morfológicas.

Exemplo:



Processo de Formação de Palavras

O que é formação de palavras?

Formação de palavras é um fenômeno linguístico caracterizado pelo surgimento de palavras novas (esse se configura como um fenômeno natural das línguas, que estão sempre ampliando seu repertório de vocábulos).

Derivação

Formação de palavra nova com base em uma primitiva. Pode ser: **Prefixal**, ex: **in**capaz; **Sufixal**, ex: sapat**aria**; Parassintética, ex: **en**vergonh**ar**; **Regressiva**: ajuda (de “ajudar”).

Composição

Formação de palavra nova por meio da união de dois ou mais radicais de palavras primitivas. Pode acontecer por: **Justaposição**, ex: passatempo; **Aglutinação**, ex: aguardente (água ardente).

Neologismo

Criação recente de uma nova palavra ou recente atribuição de um novo sentido a uma palavra já existente. **Ex**: petista, goiáço, orelhão.

Onomatopeia

Formação de uma nova palavra originária da imitação de um som. **Ex**: Miau, tique-taque, zumbir.

Hibridismo

Formação de palavra com base em elementos originários de línguas diferentes. **Ex**: Automóvel = auto (grego) + móvel (latino).

Paralelismo Sintático

O paralelismo sintático (ou gramatical) ocorre quando há simetria entre as estruturas sintáticas presentes na oração. O uso do paralelismo sintático confere clareza e precisão ao texto.

Sem paralelismo sintático: O que espero das férias: viagens, praia e visitar lugares legais.

Diagrama de análise sintática:

- substantivo no plural (apontando para "viagens")
- substantivo no singular (apontando para "praia")
- verbo (apontando para "visitar")

EXEMPLO COM PARALELISMO SINTÁTICO:

O que espero das férias: viagens, praias e visitas a lugares legais.

Figuras de Linguagem

Figuras de Linguagem são recursos linguísticos utilizados a fim de oferecer mais expressividade ou ênfase ao discurso. Por esse motivo, são muito utilizadas nos textos literários.

As principais Figuras de Linguagem são Metáfora, Símile, Analogia, Metonímia, Perífrase, Sinestesia, Hipérbole, Elipse, Silepse, Hipérbato, Polissíndeto, Antítese, Paradoxo, Gradação e Personificação.

Consideração Importante: As figuras de linguagem são usadas de maneira intencional no texto e não prejudicam a comunicação.

Vícios de Linguagem

Os vícios de linguagem são desvios das construções da língua, os quais interferem na expressividade da linguagem.

São eles: ambiguidade, barbarismo, cacofonia, estrangeirismo, hiato, colisão, eco, pleonasma, solecismo, preciosismo, plebeísmo, arcaísmo e parequema.

Consideração Importante: Esses desvios ocorrem por falta de conhecimento ou atenção e costumam causar problemas na comunicação.

FLEXÃO VERBAL

modo

(Os modos verbais são as diferentes maneiras que um fato pode se realizar)

- **indicativo:** indica certeza - um fato concreto, certo.
- **subjuntivo:** indica um fato duvidoso, hipotético.
- **imperativo:** indica uma ordem, proibição, pedido.

tempo

(Os tempos servem para indicar as formas, os estados ou fenômenos demonstrados pelos verbos).

- **presente:** indica o momento atual ou ações regulares.
- **pretérito/pasado:** indica momentos anteriores ou acabados.
- **futuro:** indica acontecimentos que se realizarão no futuro.

número

(Representa a forma pela qual o verbo se refere a essas pessoas gramaticais - que podem ser singular (eu, tu, ele) ou plural (nós, vós, eles/elas).

- **singular:** quando a pessoa gramatical está no singular. Ex: Eu gastei todo o dinheiro!
- **plural:** quando a pessoa gramatical está no plural. Ex: Nós não estávamos em casa.

pessoa

(Quando conjugados, os verbos flexionam-se em pessoa a fim de evidenciar quem fala)

- **1º pessoa:** “eu” e “nós” (a pessoa que está falando).
- **2º pessoa:** “tu” e “vós” (a pessoa com quem se está falando).
- **3º pessoa:** “ele” e “eles” (a pessoa de quem se está falando).

Visite o nosso site e conheça nosso material completo para a CAIXA 2024

