

SUMÁRIO

LÍNGUA PORTUGUESA.....	11
■ CONHECIMENTOS LINGÜÍSTICOS: AVALIAÇÃO EM FUNÇÃO DA CAPACIDADE DE LEITURA	11
LEITURA - CAPACIDADE DE COMPREENSÃO E INTERPRETAÇÃO	11
■ HIERARQUIA DAS IDEIAS: IDEIA CENTRAL E IDEIAS PERIFÉRICAS	13
■ O PONTO DE VISTA: A ARGUMENTAÇÃO	13
■ TIPOS DE DISCURSO	14
DIRETO	14
INDIRETO.....	14
LIVRE	15
■ INTERTEXTUALIDADE	15
PARÁFRASE	16
■ TIPOLOGIA TEXTUAL	18
TEXTOS DISSERTATIVOS.....	18
NARRATIVO.....	19
DESCRITIVO	20
■ VOCABULÁRIO	20
SINONÍMIA.....	20
ANTONÍMIA.....	21
■ LINGUAGENS DENOTATIVA E CONOTATIVA	21
■ FUNÇÕES E USOS DA LINGUAGEM	21
■ RELAÇÕES LÓGICAS NO TEXTO	23
A COERÊNCIA.....	23
■ RELAÇÕES FORMAIS NO TEXTO	23
A COESÃO (ELEMENTOS COESIVOS E RELAÇÕES ENTRE ELEMENTOS QUE CONSTITUEM A COESÃO).....	23
■ GÊNEROS TEXTUAIS	27
JORNAIS E REVISTAS	28

Charges.....	30
FOTOGRAFIAS E ESCULTURAS	30
MÚSICAS.....	30
■ MORFOSSINTAXE	30
RELAÇÕES E FUNÇÕES SINTÁTICAS	30
COLOCAÇÃO PRONOMINAL.....	40
■ REGÊNCIA	50
■ CONCORDÂNCIA.....	51
■ ACENTUAÇÃO GRÁFICA	55
■ ORTOGRAFIA.....	56
■ PONTUAÇÃO.....	56
■ USO DO SINAL INDICATIVO DE CRASE.....	59
REDAÇÃO DISCURSIVA.....	65
■ INTRODUÇÃO À REDAÇÃO DISCURSIVA.....	65
INFORMÁTICA	87
■ COMPONENTES DE UM COMPUTADOR	87
HARDWARE	87
SOFTWARE.....	90
■ ARQUITETURA BÁSICA DE COMPUTADORES	91
UNIDADE CENTRAL	91
MEMÓRIA.....	91
Tipos	92
Tamanhos.....	92
■ PERIFÉRICOS.....	92
IMPRESSORAS.....	92
DRIVERS DE DISCO FIXO (WINCHESTER).....	94
■ USO DO TECLADO, USO DO MOUSE, JANELAS E SEUS BOTÕES, DIRETÓRIOS E ARQUIVOS (USO DO WINDOWS EXPLORER).....	95

TIPOS DE ARQUIVOS, LOCALIZAÇÃO, CRIAÇÃO, CÓPIA E REMOÇÃO DE ARQUIVOS, CÓPIAS DE ARQUIVOS PARA OUTROS DISPOSITIVOS E CÓPIAS DE SEGURANÇA	95
USO DA LIXEIRA PARA REMOVER E RECUPERAR ARQUIVOS	99
USO DA AJUDA DO WINDOWS.....	100
■ USO DO WORD FOR WINDOWS OFFICE 2019.....	100
ENTRANDO E CORRIGINDO TEXTO	100
DEFININDO FORMATO DE PÁGINAS	102
Cabeçalho e Rodapé	102
Numeração.....	104
DEFININDO ESTILO DO TEXTO: FONTE, TAMANHO, NEGRITO, ITÁLICO E SUBLINHADO.....	104
IMPRESSÃO DE DOCUMENTOS: VISUALIZANDO A PÁGINA A SER IMPRESSA.....	105
Margens e Orientação	105
USO DO CORRETOR ORTOGRÁFICO	105
CRIAÇÃO DE TEXTOS EM COLUNAS.....	105
CRIAÇÃO DE TABELAS	105
CRIAÇÃO E INSERÇÃO DE FIGURAS NO TEXTO.....	107
■ EXCEL BÁSICO E AVANÇADO	107
LEGISLAÇÃO.....	127
■ REGIMENTO INTERNO DA ALEMA	127
DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	127
DOS ÓRGÃOS DA ASSEMBLEIA.....	127
DOS DEPUTADOS.....	131
DAS SESSÕES DA ASSEMBLEIA.....	132
DAS PROPOSIÇÕES.....	133
DA PARTICIPAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL	134
DA DISCUSSÃO E VOTAÇÃO	135
DA ELABORAÇÃO ESPECIAL	135
DA POSSE DO GOVERNADOR E DO VICE-GOVERNADOR.....	136
DO PROCESSO DO GOVERNADOR, DO VICE-GOVERNADOR DO ESTADO E DE SECRETÁRIO DE ESTADO POR CRIME DE RESPONSABILIDADE	136
DO COMPARECIMENTO DOS SECRETÁRIOS DE ESTADO	137

DA POLÍCIA DA ASSEMBLEIA.....	137
DA ADMINISTRAÇÃO E DA ECONOMIA INTERNA	138
DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIA.....	139
■ ESTATUTO DOS SERVIDORES PÚBLICOS CIVIS DO ESTADO	139
DIREITO CONSTITUCIONAL	159
■ PODER CONSTITUINTE	159
■ SUPREMACIA DA CONSTITUIÇÃO	160
■ CONTROLE DE CONSTITUCIONALIDADE	161
■ REGIMES POLÍTICOS E FORMAS DE GOVERNO	168
■ DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS.....	169
DIREITOS E DEVERES INDIVIDUAIS E COLETIVOS	169
DIREITOS SOCIAIS.....	179
DA NACIONALIDADE	185
DIREITOS POLÍTICOS E DOS PARTIDOS POLÍTICOS	186
■ ORGANIZAÇÃO POLÍTICO ADMINISTRATIVA	192
DA UNIÃO	192
DOS ESTADOS FEDERADOS.....	194
DOS MUNICÍPIOS	195
DO DISTRITO FEDERAL	196
■ A REPARTIÇÃO DE COMPETÊNCIA NA FEDERAÇÃO	196
■ DA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA.....	200
■ DO PODER LEGISLATIVO.....	212
FUNDAMENTO, ATRIBUIÇÕES E GARANTIAS DE INDEPENDÊNCIA.....	212
PROCESSO LEGISLATIVO	219
■ DO PODER EXECUTIVO.....	222
FORMA E SISTEMA DE GOVERNO.....	222
CHEFIA DE ESTADO E CHEFIA DE GOVERNO	223
ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES DO PRESIDENTE DA REPÚBLICA	224
■ DO PODER JUDICIÁRIO	225

FUNDAMENTO, ATRIBUIÇÕES E GARANTIAS	225
■ DA ORDEM SOCIAL	228
DISPOSIÇÃO GERAL	228
DA SEGURIDADE SOCIAL	229
DA EDUCAÇÃO, DA CULTURA E DO DESPORTO	231
DO MEIO AMBIENTE	233
DA FAMÍLIA, DA CRIANÇA, DO ADOLESCENTE E DO IDOSO	234
DOS ÍNDIOS	235
■ DIREITO MUNICIPAL	235
MUNICIPALISMO	236
CRIAÇÃO E EXTINÇÃO DOS MUNICÍPIOS	239
AUTONOMIA MUNICIPAL.....	239
ORGANIZAÇÃO MUNICIPAL	240
■ CONSTITUIÇÃO DO ESTADO DO MARANHÃO.....	244

INFORMÁTICA

COMPONENTES DE UM COMPUTADOR

HARDWARE

Existem várias formas de classificação do *hardware*, seja por meio da conexão, da natureza do componente, da utilização etc. Veja a seguir uma tabela, item por item, com os componentes de um computador, focando na conexão do componente e dicas relacionadas.

O processador do computador é o item mais questionado de *hardware* por todas as bancas organizadoras.

COMPONENTE INTERNO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Processador	Principal item do computador. Instalado na placa mãe	Cérebro do computador, composto de 3 unidades: Unidade lógica e aritmética ¹ , a unidade de controle ² e a unidade de registradores ³
Cache L1	Memória rápida nível 1 (<i>level 1</i>)	Próximo ao núcleo do processador
Cache L2	Memória rápida nível 2 (<i>level 2</i>)	Na borda do processador, próximo à memória RAM ⁴
Cache L3	Memória rápida nível 3 (<i>level 3</i>)	Na borda do processador, próximo à memória RAM. Alguns processadores novos possuem cache L3
Memória RAM	Memória principal	Adicionada nos slots de expansão da placa mãe, banco de memórias. Ela é temporária, volátil, de acesso aleatório

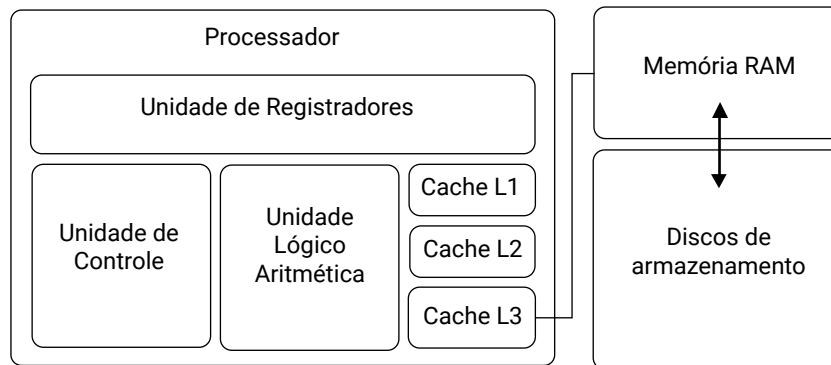


Imagem 4 – o processador e seus componentes internos

COMPONENTE INTERNO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Placa mãe	Recebe os componentes internos instalados no computador	Motherboard. A velocidade do barramento determina quais componentes podem ser adicionados
BIOS	Memória ROM (<i>Read Only Memory</i>)	Chip de memória CMOS ⁵ Contém informações para o <i>boot</i>

1 – ULA, unidade matemática, unidade lógico aritmética, co-processador matemático.

2 – Responsável pela busca da próxima instrução (que será executada) e decodificação.

3 – Armazena os valores de entrada e saída das operações.

4 – RAM – *Random Access Memory* – memória de acesso aleatório ou randômico. Conhecida como memória principal.

5 – CMOS – *Complementary Metal-Oxide-Semiconductor* – tipo de componente eletrônico.

COMPONENTE INTERNO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Chipset	Chip com informações para o funcionamento da placa mãe. Controlam o tráfego de dados entre os componentes internos e externos	<i>Northbridge</i> – ponte norte, memórias e processador (componentes eletrônicos) <i>Southbridge</i> – ponte sul, periféricos e dispositivos mecânicos. Responsável pelo barramento (BUS) do computador

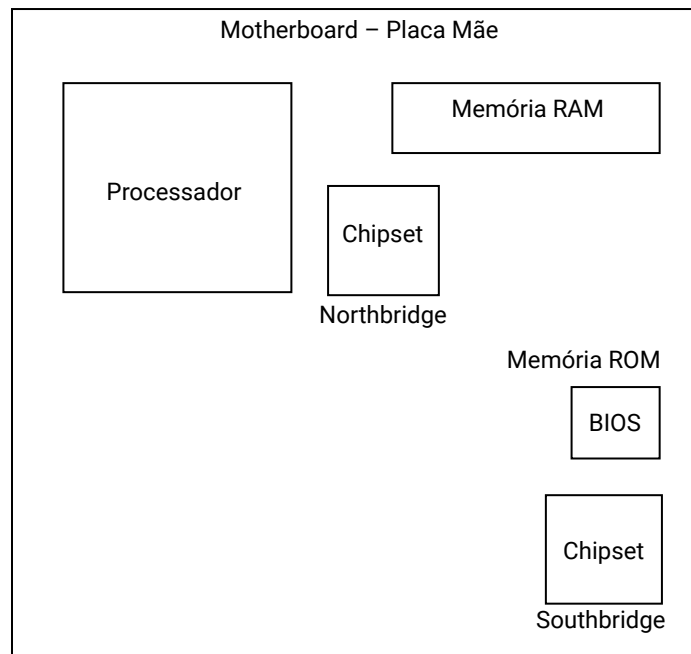


Imagem 5 – A placa mãe e seus principais componentes

COMPONENTE INTERNO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Placa de vídeo	Responsável por construir as imagens. Poderá ser <i>onboard</i> ou <i>off-board</i>	VGA, SVGA, XGA, conector DB15, via PCI/AGP são os padrões antigos
Aceleradora de vídeo	Responsável por construir as imagens. Possui mais memória e é mais rápida que a placa de vídeo padrão	As aceleradoras de vídeo oferecem HDMI, DVI e RCA como conexão HDMI vídeo/áudio e S/PDIF para áudio
Placa de rede	Permite conectar a uma rede (roteador, hub, <i>switch</i> , <i>bridge</i>). Opera como entrada e saída de dados	RJ-45, cabo de rede 8 fios FTTH, fibra óptica Wi-Fi, <i>wireless</i> Usada para conexão a uma rede (PAN, LAN)
Modem	Permite conectar a linha telefônica, para envio e recebimento de informações	RJ-11, cabo telefônico 2 ou 4 fios Linha telefônica necessita de modem para conexão ao provedor de Internet
Modem 4G	Permite conexão via rede móvel (celular), pela linha telefônica celular	USB ⁶ : Funciona igual ao modem convencional
Fax	Permite o envio de imagens na linha telefônica	RJ-11, cabo telefônico; Caiu em desuso por causa do e-mail

Em breve a tecnologia 5G será a opção para a comunicação móvel em nosso país, substituindo a tecnologia 4G. Os periféricos de entrada e saída de dados, com interação direta do usuário, são os mais conhecidos e mais questionados em provas.

COMPONENTE EXTERNO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Monitor de vídeo	Responsável por exibir as imagens. É um periférico de saída de dados	CRT (tubo), LCD, LED, Plasma. Podem utilizar conexões DB15 (VGA) até HDMI (mais moderna)
Monitor de vídeo touchscreen	Responsável por exibir as imagens e receber a entrada de dados. É um periférico misto, de entrada e saída de dados	CRT (tubo), LCD, LED, Plasma Tela capacitiva ⁷ ou resistiva ⁸
Teclado	Principal periférico de entrada de dados	Layout ABNT2 via conexão USB ou Bluetooth
Mouse	Dispositivo apontador, também para entrada de dados	Conexão Serial via USB ou Bluetooth Existem modelos óticos, sem fio (<i>wireless</i>)
Impressora	Matricial (impacto), jato de tinta, laser (toner), cera ou térmica. Periférico de saída de dados	Conexão LPT (paralela), COM (serial), USB, RJ-45, <i>wireless</i> ⁹ (Wi-Fi ¹⁰)
Scanner	Para digitalização de imagens. Periférico de entrada de dados	COM (serial), USB: Reconhece textos com filtro OCR
Multifuncional	Impressora, copiadora, scanner e opcionalmente fax. Periférico misto, de entrada e saída de dados	Possui diferentes tipos de conexões, como USB, RJ-45, <i>wireless</i> (Wi-Fi) e é o modelo mais popular atualmente

Saiba: as impressoras possuem diferentes modelos de impressão de acordo com a tecnologia utilizada. Confira no capítulo sobre Periféricos detalhes sobre cada um dos modelos de impressoras disponíveis no mercado.

Em Arquitetura de Computadores, o modelo von Neumann indica que o computador moderno utiliza o armazenamento para guardar os programas (instruções) e os dados. Vejamos algumas formas de armazenamento permanente de dados.

COMPONENTE DE ARMAZENAMENTO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Disco rígido	Memória secundária de armazenamento magnético ¹¹	IDE, SATA, USB: Permanente, não volátil, “unidade C:”, hard disk (HD)
Disco rígido	Memória secundária de armazenamento memória flash ¹²	SATA II, USB: Permanente, não volátil, “unidade C:”, SSD (Solid State Disk)
Disco óptico	Memória “terciária”, destinada a backup (cópia de segurança)	IDE, SATA, USB, CD, DVD, BD
Discos removíveis	Memória portátil, e os pendrives são memória flash com conexão USB	Conexão USB é expansível por hub USB para até 127 conexões; Pen-drive, cartão de memória, HD externo

O fornecimento de energia para o dispositivo computacional precisa ser contínuo e estável. Quando o dispositivo não possui bateria própria, alguns equipamentos externos de apoio são altamente recomendados na instalação.

COMPONENTE EXTERNO DE APOIO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
No-break	Fornecer energia em caso de falha da rede	Recebe corrente alternada, entrega corrente estabilizada. Usa baterias que alimentarão o dispositivo por um período de tempo suficiente para encerrar os processos abertos com segurança

7 – A tela capacitiva, utilizada no iPhone e iPad, por exemplo, uma película é alimentada por uma tensão, e reage com a energia presente no corpo humano, e a troca de elétrons produz um distúrbio de capacitância no local, sendo rápida e corretamente identificado. Tecnologia mais cara e difícil de ser construído, presente em modelos topo de linha.

8 – A tela resistiva, presente em modelos de baixo custo de celulares, smartphones e tablets, com precisão em torno de 85%, resiste melhor a quedas e variações de temperatura, necessitam de contato físico para determinar a posição do toque, ao coincidir os pontos de diferentes camadas sobrepostas.

9 – Wireless – toda conexão sem fio é uma conexão wireless, incluindo o Wi-Fi, infravermelho, rádio, via satélite etc.

10 – Wi-Fi – *Wireless Fidelity* – conexão confiável sem fios.

11 – Existem modelos de disco rígido sem disco, como os SSD (*Solid State Drive*), que é uma memória flash, armazenamento eletrônico.

12 – A memória flash permite que a troca de informação seja mais rápida, e quando o dispositivo é desligado, poderá voltar rapidamente onde estava antes.

COMPONENTE EXTERNO DE APOIO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Estabilizador	Estabiliza o sinal elétrico	Elimina picos de tensão da rede elétrica. Estabiliza a corrente elétrica
Filtro de linha	Elimina ruídos da rede elétrica	“Limpa o sinal elétrico” Ruídos são interferências, como motores e campos magnéticos

Os dispositivos de apoio já foram questionados no passado. Atualmente não têm aparecido em provas de concursos, mas fica a recomendação: tenha pelo menos um filtro de linha para ligar o seu dispositivo computacional.

I SOFTWARE

Software é um programa de computador, um aplicativo, um sistema operacional, um driver, um arquivo. Toda a parte virtual do sistema, que não pode ser tocada, é o *software*. Existem várias categorias e naturezas para os *softwares*, que estão na tabela a seguir:

INICIALIZAÇÃO	
ONDE	QUANDO
Está gravado no chip ROM-BIOS ¹³ e armazena as informações sobre a configuração de <i>hardware</i> presente no equipamento. Este procedimento chama-se POST ¹⁴	No momento em que ligamos o computador, as informações são lidas, checadas, e caso estejam corretas, é passado o controle para o sistema operacional

SISTEMA OPERACIONAL	
ONDE	QUANDO
Carregamento de informações sobre o sistema operacional, armazenadas na trilha zero ¹⁵ do disco de inicialização (boot)	Após a realização com sucesso do POST os drivers ¹⁶ são carregados. O <i>kernel</i> ¹⁷ é acionado e o controle entregue ao usuário. O usuário interage com o computador por meio da GUI ¹⁸

APLICATIVOS	
ONDE	QUANDO
No computador	Após o carregamento do sistema operacional, uma <i>SHELL</i> é exibida (interface). Os aplicativos poderão ser executados, como editores de textos, planilhas de cálculos, ferramentas de sistema, além de programas desenvolvidos em uma linguagem de programação

Existem aplicativos pagos (proprietários, como o *Microsoft Office*), gratuitos (*open source*, ou de código aberto, como o *Mozilla Firefox*), alpha (aplicação para testes da equipe de desenvolvimento), beta (aplicações de teste distribuídas para *beta-testers*), *freewares* (gratuitos, porém de código fechado), *sharewares* (proprietários, que poderá ser trial ou demo), *trial (shareware)*, recursos completos por tempo limitado para avaliação), *demo (shareware)*, com recursos limitados por tempo indeterminado), e *adwares* (gratuitos, com propagandas obrigatórias exibidas durante o uso).

Os *softwares* de inicialização são pouco questionados em provas. Já Sistemas Operacionais (*software* básico) e Aplicativos, estes possuem editais totalmente dedicados a estes temas.

Os *softwares* instalados no computador podem ser classificados de formas diferentes, de acordo com o ponto de vista e sua utilização.

Vamos conhecer algumas delas.

13 – ROM-BIOS – *Read Only Memory – Basic Input Output System* – sistema básico de entrada e saída, armazenado em uma memória somente leitura.

14 – POST – *Power On Self Test* – auto teste no momento em que for ligado.

15 – Trilha zero – primeira trilha do disco de inicialização. Toda numeração em computação inicia em zero.

16 – Drivers – arquivos do sistema operacional responsáveis pela comunicação com o hardware.

17 – Kernel – núcleo do sistema operacional com as rotinas para execução dos aplicativos.

18 – *Graphics User Interface* – Interface gráfica do usuário