

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

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
<b>■ USO DO WORD FOR WINDOWS OFFICE 2019.....</b>	<b>100</b>
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
<b>■ EXCEL BÁSICO E AVANÇADO .....</b>	<b>107</b>
LEGISLAÇÃO.....	127
<b>■ REGIMENTO INTERNO DA ALEMA .....</b>	<b>127</b>
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
<b>Processador</b>	Principal item do computador. Instalado na placa mãe	Cérebro do computador, composto de 3 unidades: Unidade lógica e aritmética <sup>1</sup> , a unidade de controle <sup>2</sup> e a unidade de registradores <sup>3</sup>
<b>Cache L1</b>	Memória rápida nível 1 ( <i>level 1</i> )	Próximo ao núcleo do processador
<b>Cache L2</b>	Memória rápida nível 2 ( <i>level 2</i> )	Na borda do processador, próximo à memória RAM <sup>4</sup>
<b>Cache L3</b>	Memória rápida nível 3 ( <i>level 3</i> )	Na borda do processador, próximo à memória RAM. Alguns processadores novos possuem cache L3
<b>Memória RAM</b>	Memória principal	Adicionada nos slots de expansão da placa mãe, banco de memórias. Ela é temporária, volátil, de acesso aleatório

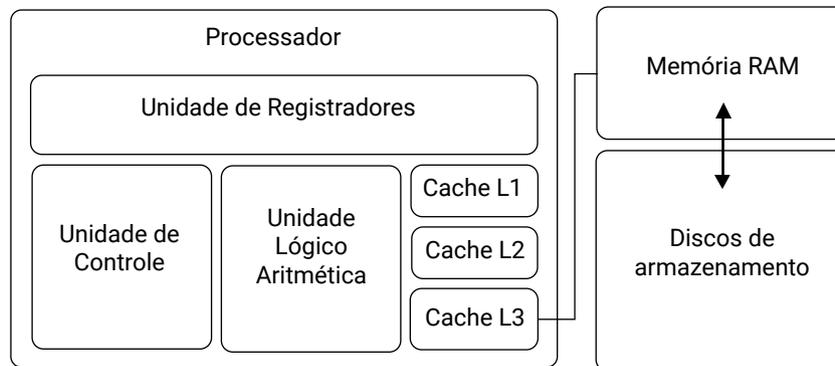


Imagem 4 – o processador e seus componentes internos

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

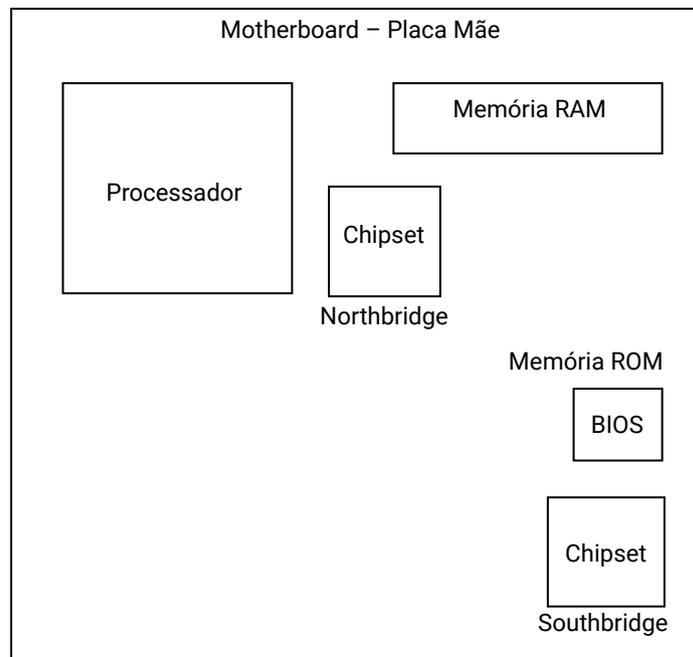


Imagem 5 – A placa mãe e seus principais componentes

COMPONENTE INTERNO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
<b>Placa de vídeo</b>	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
<b>Aceleradora de vídeo</b>	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
<b>Placa de rede</b>	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)
<b>Modem</b>	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
<b>Modem 4G</b>	Permite conexão via rede móvel (celular), pela linha telefônica celular	USB <sup>6</sup> : Funciona igual ao modem convencional
<b>Fax</b>	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
<b>Monitor de vídeo</b>	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)
<b>Monitor de vídeo touchscreen</b>	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 <sup>7</sup> ou resistiva <sup>8</sup>
<b>Teclado</b>	Principal periférico de entrada de dados	Layout ABNT2 via conexão USB ou Bluetooth
<b>Mouse</b>	Dispositivo apontador, também para entrada de dados	Conexão Serial via USB ou Bluetooth Existem modelos óticos, sem fio ( <i>wireless</i> )
<b>Impressora</b>	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> <sup>9</sup> (Wi-Fi <sup>10</sup> )
<b>Scanner</b>	Para digitalização de imagens. Periférico de entrada de dados	COM (serial), USB: Reconhece textos com filtro OCR
<b>Multifuncional</b>	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
<b>Disco rígido</b>	Memória <b>secundária</b> de armazenamento magnético <sup>11</sup>	IDE, SATA, USB: Permanente, não volátil, “unidade C:”, hard disk (HD)
<b>Disco rígido</b>	Memória <b>secundária</b> de armazenamento memória flash <sup>12</sup>	SATA II, USB: Permanente, não volátil, “unidade C:”, SSD (Solid State Disk)
<b>Disco óptico</b>	Memória “terciária”, destinada a backup (cópia de segurança)	IDE, SATA, USB, CD, DVD, BD
<b>Discos removíveis</b>	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
<b>No-break</b>	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
<b>Estabilizador</b>	Estabiliza o sinal elétrico	Elimina picos de tensão da rede elétrica. Estabiliza a corrente elétrica
<b>Filtro de linha</b>	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 <sup>13</sup> e armazena as informações sobre a configuração de <i>hardware</i> presente no equipamento. Este procedimento chama-se POST <sup>14</sup>	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 <sup>15</sup> do disco de inicialização (boot)	Após a realização com sucesso do POST os drivers <sup>16</sup> são carregados. O <i>kernel</i> <sup>17</sup> é acionado e o controle entregue ao usuário. O usuário interage com o computador por meio da GUI <sup>18</sup>

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