

Formulário de Resposta de Recurso

ANULAÇÃO DE QUESTÃO

RECURSOS QUANTO A GABARITOS PRELIMINARES DA PROVA ESCRITA



Protocolo: 0000000169

HOSPITAL DE CLÍNICAS DE PORTO ALEGRE - EDITAL Nº 04/2023

RECURSO CONTRA AS QUESTÕES DA PROVA ESCRITA

RESPOSTA A RECURSO

PS 21 - ANALISTA DE TI I (ANALISTA DE SUPORTE EM INFRAESTRUTURA)

Nº DA QUESTÃO: 9

A alternativa (D) afirma que "não existe razão nenhuma para que isso seja montado como read/write (leitura/escrita)". Esta é uma afirmação absoluta que, para ser refutada, necessita apenas de um contraexemplo. Abaixo, apresento casos práticos em que o acesso de escrita ao /dev/shm é necessário:

1. Comunicação Interprocessual (IPC):

- Descrição: A memória

compartilhada é uma técnica de IPC que permite que múltiplos processos acessem uma região de memória para comunicação.

- Exemplo prático:

Aplicações que necessitam de troca rápida de informações entre processos.

- Fonte: Documentação oficial do Linux sobre

IPC(<https://www.kernel.org/doc/Documentation/ipc/README>)

2. Bancos de Dados:

- Descrição: Sistemas de gerenciamento de bancos de dados, como o

PostgreSQL, usam a memória compartilhada para otimizar o desempenho.

-

Exemplo prático: PostgreSQL utiliza a memória compartilhada para sua área de "System V Shared Memory".

- Fonte: Documentação oficial do

PostgreSQL(<https://www.postgresql.org/docs/current/runtime-config-resource.html>)

3. Aplicações de Alto Desempenho:

- Descrição: Aplicações que

necessitam de comunicação rápida entre processos ou threads.

- Exemplo

prático: Aplicações de simulação científica.

- Fonte: Artigo da Intel

sobre otimização de aplicações de alto desempenho(<https://software.intel.com/content/www/us/en/develop/articles/introduction-to-the-intel-math-kernel-library.html>)

4. Aplicações de Gráficos e

Jogos:

- Descrição: Sistemas de renderização gráfica ou jogos que usam memória compartilhada para troca de informações.

- Exemplo prático: Jogos

com processos separados para renderização e lógica.

- Fonte: Documentação

da NVIDIA sobre programação de

jogos(https://developer.nvidia.com/gpugems/gpugems/gpugems_pref01.html)

Dado o

exposto, a afirmação na alternativa (D) é refutada pelos casos práticos apresentados, tornando a questão ambígua e passível de anulação.

Diante do

exposto e com base nas referências citadas, solicito a anulação da questão 9, uma vez que apresenta uma afirmação absoluta que é refutada por casos práticos reconhecidos na literatura e documentação oficial.

RESPOSTA DA BANCA: DEFERIDO

JUSTIFICATIVA: De acordo com a ponderação elencada.