

CARTÃO-RESPOSTA

ENGENHARIA DE SOFTWARE

1º TERMO 2026

Para todas as marcações neste **CARTÃO-RESPOSTA**, preencha os círculos completamente e com nitidez, utilizando caneta esferográfica de tinta preta ou azul.

Exemplo de preenchimento



1.	A	B	C	☒	E
2.	A	☒	C	D	E
3.	A	B	☒	D	E
4.	A	B	☒	D	E
5.	A	☒	C	D	E
6.	☒	B	C	D	E
7.	A	B	☒	D	E
8.	A	B	C	D	☒
9.	A	☒	C	D	E
10.	A	B	C	☒	E
11.	A	B	☒	D	E
12.	☒	B	C	D	E
13.	☒	B	C	D	E
14.	A	B	☒	D	E
15.	A	B	C	☒	E
16.	A	B	C	D	☒
17.	A	☒	C	D	E
18.	A	B	C	☒	E
19.	A	☒	C	D	E
20.	A	B	C	☒	E
21.	☒	B	C	D	E
22.	☒	B	C	D	E
23.	☒	B	C	D	E
24.	A	B	☒	D	E
25.	A	B	C	☒	E
26.	A	B	☒	D	E

27.	A	☒	C	D	E
28.	A	☒	C	D	E
29.	A	☒	C	D	E
30.	A	☒	C	D	E
31.	A	☒	C	D	E
32.	A	☒	C	D	E
33.	☒	B	C	D	E
34.	A	☒	C	D	E
35.	A	☒	C	D	E
36.	☒	B	C	D	E
37.	☒	B	C	D	E
38.	A	B	C	☒	E
39.	A	B	☒	D	E
40.	A	B	☒	D	E
41.	A	B	☒	D	E
42.	A	☒	C	D	E
43.	A	B	☒	D	E
44.	A	B	☒	D	E
45.	☒	B	C	D	E
46.	A	B	☒	D	E
47.	A	B	☒	D	E
48.	☒	B	C	D	E
49.	A	☒	C	D	E
50.	A	☒	C	D	E
51.	☒	B	C	D	E
52.	A	☒	C	D	E

53.	☒	B	C	D	E
54.	A	☒	C	D	E
55.	A	B	C	☒	E
56.	☒	B	C	D	E
57.	A	☒	C	D	E
58.	A	B	☒	D	E
59.	☒	B	C	D	E
60.	A	B	☒	D	E
61.	A	B	☒	D	E
62.	A	B	☒	D	E
63.	A	B	C	☒	E
64.	A	B	☒	D	E
65.	A	☒	C	D	E
66.	☒	B	C	D	E
67.	A	B	☒	D	E
68.	A	B	C	☒	E
69.	A	B	C	D	☒
70.	☒	B	C	D	E
71.	A	☒	C	D	E
72.	A	B	C	☒	E
73.	A	B	C	D	☒
74.	A	☒	C	D	E
75.	☒	B	C	D	E
76.	☒	B	C	D	E
77.	A	B	☒	D	E
78.	A	B	☒	D	E

79.	A	B	C	D	☒
80.	A	B	C	☒	E

Regras para Preenchimento do Cartão-Resposta

Preencha completamente o círculo da alternativa escolhida. Não marque com "X", "L", traços ou qualquer outro símbolo.

Marque apenas uma alternativa por questão. Questões com dupla marcação serão anuladas.

Evite rasuras. Qualquer rasura, borrão ou tentativa de correção pode invalidar a questão.

Não dobre, amasse ou danifique o cartão-resposta. Isso pode impossibilitar a leitura óptica.

Conferir sempre o número da questão antes de marcar. Marcação em campo incorreto anula a resposta.

Não ultrapasse os limites dos círculos. Marcação precisa é essencial para leitura correta.