

TeSP - Tecnologia e Programação em Sistemas de Informação

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso nº 909/2016 - 27/01/2016

Ficha da Unidade Curricular: Programação III

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:67.50;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 602417

Área de educação e formação: Ciências informáticas

Docente Responsável

Paulo Alexandre Gomes dos Santos

Professor Adjunto

Docente(s)

Paulo Alexandre Gomes dos Santos

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

- 1 - Aplicar os princípios básicos de resolução de problemas utilizando o paradigma de programação orientada aos objectos;
- 2 - Desenvolver código funcional através da linguagem Java e das suas bibliotecas de classes;
- 3 - Gerir situações de erro e de excepção no desenvolvimento de software.

Conteúdos Programáticos

- 1 - Introdução à Programação Orientada por Objectos.
- 2 - Programação Visual.
- 3 - Programação com classes.
- 4 - Definição de classes deBiblioteca.

Metodologias de avaliação

Avaliação Continua:

Componente Teórica (50%): Duas Frequências com consulta com minimos de 7,00 em 20 na

média aritmética das duas provas.

Componente Prática (50%): Trabalho Prático com mínimos de 10,00 em 20.

Exame:

Componente Teórica (50%): Prova com consulta com mínimos de 7,00 em 20.

Componente Prática (50%): Nota do Trabalho Prático feito para a avaliação contínua ou Prova com consulta com mínimos de 10,00 em 20.

Software utilizado em aula

Netbeans e java

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- , .(2003). *Head First Java* EUA: O'Reilly
- , .(2003). *Core Java Volume 1 - Fundamentals* (Vol. I).USA: Sun Microsystems
- Bates, B. e Sierra, K. (2003). *Head First Java* EUA: O'Reilly

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

A cadeira começa com os fundamentos do paradigma de programação orientada a objectos, necessários para os alunos resolverem problemas segundo este paradigma.

A programação visual e a programação com classes permitem aos alunos desenvolverem aplicações mais complexas reutilizando as classes da linguagem Java ou criando as suas próprias bibliotecas de classes.

Metodologias de ensino

Aulas teóricas expositivas para apresentação dos conteúdos programáticos.

Aulas práticas laboratoriais para resolução de problemas e consolidação de conhecimentos utilizando o computador.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os conceitos teóricos são ensinados nas aulas teórica-práticas e é feita uma primeira consolidação com pequenos exercícios e demonstração de casos práticos. Será feita nas aulas práticas uma consolidação mais profunda com exercícios mais complexos.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Conhecimentos básicos de programação.

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Docente responsável
