

TeSP - Tecnologia e Programação em Sistemas de Informação

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 12805/2021 - 29/12/2021

Ficha da Unidade Curricular: Programação II

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:55.0;

Ano | Semestre: 1 | A

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 602413

Área de educação e formação: Ciências informáticas

Docente Responsável

Pedro Daniel Frazão Correia

Professor Adjunto

Docente(s)

Pedro Daniel Frazão Correia

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

Aprender a linguagem de Programação C e aplicar os conceitos básicos da programação de computadores na resolução de problemas utilizando esta linguagem.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Adquirir os conhecimentos sobre os conceitos básicos da linguagem C, tais como: Tipos de dados; estruturas sequenciais; estruturas de decisão; estruturas de repetição.
2. Aprender a implementar o conceito de Modularidade com recurso aos mecanismos disponibilizados pela linguagem C
3. Aprender o conceito de recursividade e como implementá-lo utilizando a linguagem C
4. Adquirir conhecimentos sobre aspetos avançados da linguagem de programação C, tais como: apontadores; funções e passagem de parâmetros; estruturas; memória dinâmica.
5. Aprender a utilizar os mecanismos de persistência de dados existentes na linguagem C.

Conteúdos Programáticos

1. Introdução à Linguagem C;
2. Estruturas de Decisão Condicional;
3. Estruturas de Repetição;
4. Tipos de Dados Compostos (arrays; strings);
5. Modularidade (Procedimentos e Funções);
6. Recursividade;
7. Apontadores;
8. Gestão Dinâmica de Memória;
9. Estruturas;
10. Ficheiros;

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Introdução à Linguagem C
 - 1.2. Tipos de dados básicos
 - 1.3. Variáveis e constantes
 - 1.4. Leitura de dados
 - 1.5. Escrita de informação
 - 1.6. Operadores
 - 1.6.1. Sobre inteiros
 - 1.6.2. Sobre reais
 - 1.6.3. Sobre caracteres
 - 1.7. Casting
2. Estruturas de Decisão Condicional
 - 2.1. Valores lógicos
 - 2.2. Operadores lógicos e relacionais
 - 2.3. Expressões lógicas
 - 2.4. Decisão condicional
 - 2.4.1. Instrução if-else
 - 2.4.2. Ciclos encadeados
 - 2.5. Decisão por escolha
 - 2.5.1. Instrução switch
 - 2.5.2. Instrução break
 - 2.6. Operador de decisão :?
 - 2.7. Blocos de instruções
 - 2.7.1. Indentação
3. Estruturas de Repetição
 - 3.1. Repetição com controlo inicial
 - 3.1.1. Ciclo while
 - 3.1.2. Ciclo for
 - 3.2. Repetição com controlo final
 - 3.2.1. Ciclo do-while
 - 3.3. Alteração do fluxo de execução do ciclo
 - 3.3.1. Instrução break
 - 3.3.2. Instrução continue

- 3.4. Ciclos encadeados
- 3.5. Ciclos infinitos
- 3.6. Operadores de incremento e decrementos
- 3.7. Atribuição composta

4. Tipos de Dados Compostos (arrays; strings)

- 4.1. Arrays
 - 4.1.1. Noção de array
 - 4.1.2. Declaração e inicialização de arrays
 - 4.1.3. Leitura escrita e processamento de arrays
 - 4.1.4. Arrays multidimensionais
 - 4.1.5. Passagem de arrays para funções
- 4.2. Strings
 - 4.2.1. Strings e caracteres
 - 4.2.2. Declaração e inicialização de strings
 - 4.2.3. Leitura escrita e processamento de strings
 - 4.2.4. Passagem de strings para funções
 - 4.2.5. Biblioteca string.h

5. Modularidade (Procedimentos e Funções)

- 5.1. Abordagem top-down
- 5.2. Características das funções
- 5.3. Parâmetros de uma função
- 5.4. Instrução return
- 5.5. O tipo "void"
- 5.6. Variáveis globais e locais
- 5.7. Bibliotecas de Funções

6. Recursividade

7. Apontadores

- 7.1. Conceitos básicos
- 7.2. Declaração e inicialização de apontadores
- 7.3. Ponteiros e tipos de dados
- 7.4. Ponteiros e arrays
- 7.5. Aritmética de ponteiros
- 7.6. Ponteiros de ponteiros
- 7.7. Passagem de parâmetros
 - 7.7.1 Passagem por valor
 - 7.7.2 Passagem por referência
 - 7.7.4 Os parâmetros argc e argv da função main

8. Gestão Dinâmica de Memória

- 8.1. Alocação dinâmica de memória
- 8.1. Libertação de memória
- 8.2. Utilização de memória dinâmica

9. Estruturas

- 9.1. Conceito de estrutura
- 9.2. Declaração de estruturas
- 9.3. Declaração de variáveis do tipo estrutura
- 9.4. Definição de tipos: typedef
- 9.5. Estruturas aninhadas
- 9.10. Arrays de estruturas
- 9.11. Ponteiros para estruturas
- 9.12. Passagem de estruturas para funções

10. Ficheiros

- 10.1. Ficheiros vs Streams
- 10.2. Abertura de um ficheiro
- 10.3. Modos de abertura
 - 10.3.1. Modo de texto
 - 10.3.2. Modo binário
- 10.4. Leitura e escrita de caracteres num ficheiro
- 10.5. Fecho de um ficheiro
- 10.6. Input e Output formatado
- 10.7. Ficheiros standard (stdin, stdout, stderr, stderr, stderr)
- 10.8. Processamento de ficheiros binários
 - 10.8.1. Escrita de blocos em ficheiros binários
 - 10.8.2. Leitura de blocos em ficheiros binários
- 10.9. EOF (End of File)
- 10.10. Acesso sequencial e direto a ficheiros
- 10.11. Posicionamento específico num ficheiro

Metodologias de avaliação

Todas as épocas de avaliação

- Prova escrita - 60% com um mínimo de 7 valores em 20;
- Trabalho Prático - 40% - com um mínimo de 10 valores em 20.

Software utilizado em aula

JetBrains CLion
Visual Studio C/C++ Compiler

Estágio

Não Aplicável.

Bibliografia recomendada

- Damas, L. (1999). *Linguagem C*. (pp. 1-628). 1ª, FCA. Lisboa
- Kernighan, B. e Ritchie, D. (1988). *C Programming Language*. (pp. 1-270). 2º, Prentice Hall.

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Os capítulos 1, 2, 3 e 4 permitem atingir o objetivo 1 e é também suporte para atingir grande parte dos restantes objetivos. O capítulo 5 permite atingir o objetivo 5. As matérias constantes do capítulo 6 contribuem diretamente para o capítulo 6. Os capítulos 7, 8 e 9 permitem atingir o objetivo 4. O capítulo 10 permite atingir o objetivo 5.

Metodologias de ensino

Aulas expositivas para apresentação dos conteúdos teóricos do programa; Aulas práticas laboratoriais para resolução de problemas e consolidação de conhecimentos utilizando o computador; Apoio tutorial para esclarecimento de dúvidas.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os conceitos teóricos subjacentes aos vários objetivos são lecionados com recurso a técnicas expositivas e a exemplos simples e ilustrativos de aplicação. Na componente prática laboratorial os alunos efetuam exercícios e/ou tutoriais com exemplos mais complexos e completos, para uma consolidação profunda dos conceitos transmitidos.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não Aplicável.

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável.

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
- 5 - Alcançar a igualdade de género e empoderar todas as mulheres e raparigas;
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
- 12 - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis;

Docente responsável
