

**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 Contínua:

Componente Teórica (50%): Duas Frequências com consulta com mínimos 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. 1).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**

Paulo Alexandre  
Gomes dos  
Santos

Assinado de forma digital  
por Paulo Alexandre Gomes  
dos Santos  
Dados: 2021.01.06 16:54:20  
Z

