

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR TECNOLOGIA GESTÃO TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.008.03</p>
--	--	--

Curso	Engenharia Informática						
Unidade curricular (UC)	Programação						
Ano letivo	2023/2024	<i>Ano</i>	1.º	<i>Período</i>	2.º semestre	<i>ECTS</i>	6
Regime	Obrigatório	<i>Tempo de trabalho (horas)</i>			Total: 168	Contacto: 75	
Docente(s)	José Alberto Quitério Figueiredo						
<input type="checkbox"/> <i>Responsável da UC ou</i> <input checked="" type="checkbox"/> <i>Coordenador(a) Área/Grupo Disciplinar</i> <input type="checkbox"/> <i>Regente (cf. situação de cada Escola)</i>	José Carlos Martins da Fonseca						

GFUC PREVISTO

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

1. *Conceção e desenvolvimento de aplicações em Java com interface gráfica.*
2. *Identificar e aplicar os conceitos fundamentais do paradigma da POO.*
3. *Modelar classes e tipos abstratos de dados em Java.*


2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. *Introdução à linguagem de programação Java usando interface gráfico*
2. *Programação Orientado por Objetos*
3. *Programação Orientado por Objetos em Java*
4. *Estruturas de dados*
5. *Tratamento de exceções*
6. *Input e Output em Java*
7. *Interface Gráfico com o Utilizador*
8. *Java Database Connectivity*

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

Os conteúdos 1 a 8 estão coerentes com o objetivo 1, pois são expostos os elementos fundamentais da linguagem de programação em Java para a conceção e desenvolvimento de programas.

Os conteúdos 1 a 8 estão coerentes com o objetivo 2 e 3, porque são lecionados e exemplificados os conceitos, técnicas de programação e aplicação dos diferentes elementos de programação orientadas aos objetos em Java na resolução de problemas.

	<h2 style="margin: 0;">GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR</h2> <p style="margin: 0;">(GFUC)</p>	<p style="margin: 0;">MODELO</p> <p style="margin: 0;">PED.008.03</p>
---	--	--

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Obrigatória

0. *Apontamentos fornecidos pelo professor.*

1. F. Mário Martins (2017), *JAVA8 POO + Construções Funcionais, Tecnologias da Informação, FCA.*
2. Pedro Coelho (2009), *Programação em Java - Curso Completo, FCA*
3. Vasconcelos, J.B. e Carvalho, J. V. (2005). *Algoritmia e estrutura de Dados – Programação nas Linguagens C e JAVA. Lisboa: Centro Atlântico.*
4. Manzano, J.A. e Oliveira, J.F. (2005). *Algoritmos – Lógica para desenvolvimento de Programação de Computadores. 17.ª Edição. São Paulo: Érica.*

Recomendada

5. H.M.Deitel and P.J.Deitel (2011), *Java – How to Program, Pearson Education International – Prentice Hall*
6. Bruce Eckel (2006), *Thinking in Java, Prentice-Hall*
7. Java Tutorials, Oracle, <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html>, em 1 de Outubro de 2012.

METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

1. *Lição expositiva;*
2. *Lição interativa;*
3. *Resolução de problemas;*

REGRAS DE AVALIAÇÃO

Avaliação contínua

1. *Trabalho prático individual com apresentação (40%), tema a designar. Esta componente é **obrigatória** para todos os estudantes, mesmo para os alunos que pretendam fazer exame, recurso ou época especial.*
2. *Conjunto de trabalhos práticos individuais, realizados em sala de aula (30%), com apresentação.*
3. *Frequência escrita (30%) **nota mínima 6 valores**, época de avaliações, marcado pela direção da Escola.*

Avaliação por exame final na Época Normal, Época de Recurso ou Época Especial:

*Exame: teste escrito 50% (**nota mínima 6 valores**) + Trabalho prático individual: 50% (Entregue no dia anterior à avaliação)*

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR TECNOLOGIA GESTÃO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.008.03</p>
--	---	--------------------------------------

5. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UC

Lição expositiva está coerente com os objetivos devido à necessidade de apresentar os conteúdos teóricos aos alunos. É necessário introduzir e exemplificar cada um dos conceitos e técnicas fundamentais do paradigma da programação orientada por objetos.

Lição interativa está coerente com os objetivos pois a interação alunos/docentes ajuda a aprendizagem dos conceitos para além da introdução de novas ideias, perspetivas e soluções que podem ser aplicadas na implementação, na manipulação e estudo de diferentes estratégias para desenvolvimento de código, utilizando o paradigma da programação orientada por objetos em Java.

6. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Nome	Email	Telefone	Gabinete	Horário de atendimento
José Quitério	jfig@ipg.pt	1220	20	Segunda-feira: 17:00 – 18:00 Terça-feira: 09:30 – 11:30

DATA

19 de fevereiro de 2024

ASSINATURAS

Assinatura dos Docentes, Responsável/Coordenador(a)/Regente da UC ou Área/Grupo Disciplinar

O(A) Docente

(assinatura)

O(A) Coordenador(a) da Área/Grupo Disciplinar

(assinatura)