

	<h1>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</h1>	MODELO PED.008.03
---	---	-----------------------------

<i>Curso</i>	TeSP - Cibersegurança						
<i>Unidade curricular</i> (UC)	Programação						
<i>Ano letivo</i>	2023/2024	<i>Ano</i>	1.º	<i>Período</i>	2.º semestre	<i>ECTS</i>	5
<i>Regime</i>	Obrigatório	<i>Tempo de trabalho (horas)</i>			Total: 125	Contacto: 60	
<i>Docente(s)</i>	Noémio de Jesus da Encarnação Dória						
<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 Coelho 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.

4. 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 Applets
9. Java Database Connectivity

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

Os conteúdos 1 a 9 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 9 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.

11. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Obrigatória

1. Apontamentos fornecidos pelo professor.
2. Fernando Martins (2009), JAVA6 e Programação Orientada pelos Objectos, Tecnologias da Informação, FCA.
3. Pedro Coelho (2009), Programação em Java - Curso Completo, FCA
4. Vasconcelos, J.B. e Carvalho, J. V. (2005). Algoritmia e estrutura de Dados – Programação nas Linguagens C e JAVA. Lisboa: Centro Atlântico.

<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>
---	--	--------------------------------------

- Manzano, J.A. e Oliveira, J.F. (2005). Algoritmos – Lógica para desenvolvimento de Programação de Computadores. 17.ª Edição. São Paulo: Érica.

Recomendada

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

6. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

- Lição expositiva;
- Lição interativa;
- Resolução de problemas;
- Trabalho de grupo.

REGRAS DE AVALIAÇÃO

Avaliação contínua

- Trabalho individual (10%)
- Trabalho de grupo (40%, 2 alunos, programa + apresentação PPT)
- Frequência (50%)

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

- Exame: Elaboração de uma aplicação prática em Java 100%

2. 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, nomeadamente os vários aspetos relacionados com o desenvolvimento de bases de dados e as linguagens SQL e PL/SQL
- 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 tanto na fase de análise como na de implementação de bases de dados, na sua manipulação e estudo de diferentes estratégias para desenvolvimento de código
- Resolução de problemas está coerente com os objetivos pois a aplicação de conteúdos teóricos a exercícios práticos de inspiração realista, relacionados com o estudo, a manipulação e pesquisa de bases de dados em ambiente concorrencial, ajuda a consolidar a matéria, realçando o saber fazer
- Trabalho de projeto está coerente com os objetivos pois abrange o desenvolvimento de uma base de dados, passando por todas as fases desde a sua conceção até à sua utilização, pelo que obriga à aplicação prática de todos os conceitos abordados ao longo do semestre a uma situação realista nova

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

3. REGIME DE ASSIDUIDADE

O estudante está obrigado à presença em pelo menos 2/3 das horas de contacto para poder ser avaliado na época de avaliação contínua. Os estudantes com o estatuto trabalhador-estudante não têm que cumprir este requisito.

4. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

E-Mail: ndoria@ipg.pt, Gabinete de Informática

Horário de atendimento: sexta-feira - 14:00 – 15:00.