

REFERENCIAL COMUM	PASEO Áreas de Competências	DOMÍNIOS	DESCRITORES	(%)	EXEMPLOS DE INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p>Conhecimento e informação (científico, técnico, tecnológico e artístico)</p> <p>Mobilização do conhecimento (raciocínio, resolução de problemas espírito crítico, trabalho experimental)</p> <p>Comunicação (utilização de diferentes linguagens, criatividade, sensibilidade estética, domínio do corpo)</p> <p>Desenvolvimento pessoal e interpessoal; relação com o ambiente</p>	<p>Saber científico e tecnológico</p> <p>Raciocínio e resolução de Problemas</p> <p>Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>Linguagens e texto</p> <p>Informação e comunicação</p> <p>Sensibilidade estética e artística</p> <p>Consciência e domínio do corpo</p> <p>Relacionamento interpessoal</p> <p>Desenvolvimento Pessoal e Autonomia</p> <p>Bem-estar, saúde e ambiente</p>	<p>Conhecimento</p>	<p>UFCD 3935 – Programação em C#</p> <p>O aluno é capaz de:</p> <p>Compreender a linguagem de programação C# e o ambiente Visual Studio, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Microsoft .NET Framework ▪ Microsoft Visual Studio .NET ▪ Variáveis value-type ▪ Statements e exceções ▪ Métodos e parâmetros ▪ Arrays ▪ Técnicas de programação orientada a objetos ▪ Variáveis reference-type ▪ Criação e destruição de objetos ▪ Mecanismos de herança ▪ Agregação ▪ Namespaces ▪ Operadores e eventos ▪ Propriedades, Indexadores e Atributos 	<p>40%</p>	<p>Testes globais</p> <p>Questões de aula (orais ou escritas)</p> <p>Composições matemáticas</p> <p>Trabalhos temáticos individuais ou de grupo</p> <p>Trabalhos Interdisciplinares</p> <p>Fichas de autoavaliação</p> <p>Observação direta</p>
		<p>Resolução de problemas</p>		<p>35%</p>	
		<p>Comunicação</p>		<p>10%</p>	
		<p>Desenvolvimento pessoal e interpessoal</p>		<p>15%</p>	
			<p>UFCD 0816 – Programação de sistemas distribuídos - JAVA</p> <p>O aluno é capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender a linguagem de programação JAVA, nomeadamente: ▪ Conceitos básicos e plataforma Java ▪ Fundamentos da programação orientada a objetos ▪ Programação orientada a objetos 		

- | | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none">▪ Tipos, literais, operadores e controlo de fluxo▪ Como criar classes, objetos, métodos, variáveis▪ Reutilização com herança e composição▪ Interfaces e polimorfismo▪ Fundamentos da programação orientada a objetos▪ Programação orientada a objetos▪ Tipos, literais, operadores e controlo de fluxo▪ Criação de classes, objetos, métodos, variáveis▪ Reutilização com herança e composição▪ Interfaces e polimorfismo▪ Pacotes, encapsulamento e JavaBeans▪ Documentação da API▪ Coleções e strings▪ Aplicações gráficas em Java▪ Entrada e saída (java.io)▪ Controlo de erros e exceções | |
|--|--|--|--|--|

(Critérios aprovados em Conselho Pedagógico de 11 de outubro de 2023)