

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><b>Conhecimento</b></p>	<p><b>UFCD 3935 – Programação em C#</b></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"> <li>▪ Microsoft .NET Framework</li> <li>▪ Microsoft Visual Studio .NET</li> <li>▪ Variáveis value-type</li> <li>▪ Statements e exceções</li> <li>▪ Métodos e parâmetros</li> <li>▪ Arrays</li> <li>▪ Técnicas de programação orientada a objetos</li> <li>▪ Variáveis reference-type</li> <li>▪ Criação e destruição de objetos</li> <li>▪ Mecanismos de herança</li> <li>▪ Agregação</li> <li>▪ Namespaces</li> <li>▪ Operadores e eventos</li> <li>▪ Propriedades, Indexadores e Atributos</li> </ul>	30%	<p>Provas de avaliação escritas teóricas e/ou práticas</p> <p>•Atividades de trabalho / pesquisa (exclusivamente realizados dentro da sala de aula), que poderão ser em grupo ou individuais.</p> <p>•Trabalhos de projeto (exclusivamente planeados e realizados dentro da sala de aula), que poderão ser em grupo ou individuais.</p> <p>•Grelhas de observação direta</p> <p>•Sessões de pergunta/resposta direcionada</p>
		<p><b>Resolução de problemas</b></p>		50%	
		<p><b>Comunicação</b></p>		10%	
		<p><b>Colaboração</b></p>		10%	
			<p><b>UFCD 0816 – Programação de sistemas distribuídos - JAVA</b></p> <p>O aluno é capaz de compreender a linguagem de programação JAVA, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conceitos básicos e plataforma Java</li> <li>▪ Fundamentos da programação orientada a objetos</li> <li>▪ Programação orientada a objetos</li> <li>▪ Tipos, literais, operadores e controlo de fluxo</li> <li>▪ Como criar classes, objetos, métodos, variáveis</li> <li>▪ Reutilização com herança e composição</li> <li>▪ Interfaces e polimorfismo</li> </ul>		

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

(Critérios aprovados em Conselho Pedagógico de 8 de outubro de 2025)