

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – 11º ANO

**Ano letivo 2021/2022**

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Processos de Recolha de Informação/evidência
<p><b>Módulo 8 – Conceitos avançados de Programação</b></p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Entender as especificidades da programação em ambiente gráfico.</li> <li>● Constatar as diferenças entre a programação procedimental e a programação por eventos.</li> <li>● Conhecer a interface de programação do sistema operativo.</li> <li>● Tomar conhecimento dos problemas associados à interface com o utilizador no desenvolvimento de aplicações para ambientes gráficos.</li> <li>● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.</li> </ul>	<p>Teste de Avaliação e/ou Questões de aula - 40%</p> <p>Proposta(s) de trabalho de resolução orientada - 15%</p> <p>Portefólio individual - 15%</p> <p>Realização, apresentação oral e defesa de um trabalho de grupo ou individual – 30%</p>
<p><b>Módulo 9 - Introdução à Programação Orientada a Objetos</b></p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar as diferenças entre uma Linguagem Estruturada e uma Linguagem Orientada por Objetos;</li> <li>● Adquirir a noção de objetos e sua classificação;</li> <li>● Adquirir as noções de classe, tipo, métodos, comportamentos e instâncias;</li> <li>● Representar esquematicamente uma classe;</li> <li>● Compreender o conceito de encapsulamento de dados.</li> <li>● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.</li> </ul>	
<p><b>Módulo 10 - Programação Orientada a Objetos</b></p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Definir relações entre objetos.</li> <li>● Conceito de Herança e Polimorfismo;</li> <li>● Métodos Virtuais;</li> <li>● Representar esquematicamente diagramas de classes.</li> <li>● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.</li> </ul>	

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – 11º ANO

**Ano letivo 2021/2022**

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Processos de Recolha de Informação/evidência
<p><b>Módulo 11 - Programação Orientada a Objetos Avançada</b></p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fazer o tratamento de erros de uma maneira estruturada.</li> <li>● Virtualizar fluxos de dados através do conceito de Stream.</li> <li>● Manipulação de Streams em diversos contextos.</li> <li>● Estruturar uma solução usando o paradigma da programação orientada a objetos</li> <li>● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.</li> </ul>	<p>Teste de Avaliação e/ou Questões de aula - 40%</p> <p>Proposta(s) de trabalho de resolução orientada - 15%</p> <p>Portefólio individual - 15%</p> <p>Realização, apresentação oral e defesa de um trabalho de grupo ou individual – 30%</p>
<p><b>Módulo 12 - Introdução aos Sistemas de Informação</b></p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Perceber a necessidade das bases de dados.</li> <li>● Adquirir o vocabulário mínimo relativo às bases de dados.</li> <li>● Sistemas de gestão de bases de dados.</li> <li>● Os modelos como métodos de conceção de sistemas.</li> <li>● Modelos utilizados na gestão de bases de dados (Relacional).</li> <li>● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.</li> </ul>	
<p><b>Módulo 17A – (OP 1) Tecnologias de Acesso de Base de Dados</b></p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conhecer e aplicar os diferentes mecanismos de acesso a base de dados</li> <li>● Utilizar componentes específicos de acesso a base de dados</li> <li>● Construir uma interface de acesso a uma base de dados</li> <li>● Inserir, Apagar, Atualizar e Procurar informação numa base de dados</li> <li>● Utilizar técnicas avançadas de consultas numa base de dados</li> <li>● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades.</li> </ul>	<p>Teste de Avaliação e/ou Questões de aula - 30%</p> <p>Proposta(s) de trabalho de resolução orientada - 15%</p> <p>Portefólio individual - 15%</p> <p>Realização, apresentação oral e defesa de um trabalho de grupo ou individual – 40%</p>