

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

Ano letivo 2024/2025

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Processos de Recolha de Informação/evidência
<p>Módulo 6 - Estruturas de Dados Dinâmicas</p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Compreender o conceito de apontador ● Conhecer as regras de declaração de apontadores ● Identificar as operações para manipulação de apontadores ● Utilizar estruturas dinâmicas lineares ● Distinguir apontador de estrutura dinâmica ● Identificar os tipos de estrutura dinâmica – Pilha e Fila de Espera ● Adquirir a noção de lista bidirecional ● Dominar as operações básicas sobre listas 	<p>Testes/ Questionários - 40 %</p> <p>Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 %</p> <p>Projetos/Apresentações – 30 %</p>
<p>Módulo 7 - Tratamento de Ficheiros</p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conhecer as regras da declaração de ficheiros ● Identificar as operações definidas para a manipulação de ficheiros ● Dominar técnicas de processamento de ficheiros ● Elaborar programas que recorram a ficheiros como suporte de dados ● Conhecer as operações específicas para manipular ficheiros de texto ● Dominar as técnicas de processamento de ficheiros de texto ● Elaborar programas que recorram a ficheiros de texto como suporte de dados ● Ser capaz de tornar persistente a informação necessária a execução do programa 	<p>Testes/ Questionários - 40 %</p> <p>Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 %</p> <p>Projetos/Apresentações – 30 %</p>
<p>Módulo 8 – Conceitos avançados de Programação</p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Entender as especificidades da programação em ambiente gráfico. ● Constatar as diferenças entre a programação procedimental e a programação por eventos. ● Conhecer a interface de programação do sistema operativo. ● Tomar conhecimento dos problemas associados à interface com o utilizador no desenvolvimento de aplicações para ambientes gráficos. ● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades. 	<p>Testes/ Questionários - 40 %</p> <p>Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 %</p> <p>Projetos/Apresentações – 30 %</p>

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

Ano letivo 2024/2025

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes O aluno deve ficar capaz de:	Processos de Recolha de Informação/evidência
<p>Módulo 9 - Introdução à Programação Orientada a Objetos</p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar as diferenças entre uma Linguagem Estruturada e uma Linguagem Orientada por Objetos; ● Adquirir a noção de objetos e sua classificação; ● Adquirir as noções de classe, tipo, métodos, comportamentos e instâncias; ● Representar esquematicamente uma classe; ● Compreender o conceito de encapsulamento de dados. ● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades. 	<p>Testes/ Questionários - 40 %</p> <p>Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 %</p> <p>Projetos/Apresentações – 30 %</p>
<p>Módulo 10 - Programação Orientada a Objetos</p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Definir relações entre objetos. ● Conceito de Herança e Polimorfismo; ● Métodos Virtuais; ● Representar esquematicamente diagramas de classes. ● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades. 	<p>Testes/ Questionários - 40 %</p> <p>Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 %</p> <p>Projetos/Apresentações – 30 %</p>
<p>Módulo 11 - Programação Orientada a Objetos Avançada</p> <p>Competências (conhecimentos / capacidades / atitudes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fazer o tratamento de erros de uma maneira estruturada. ● Virtualizar fluxos de dados através do conceito de Stream. ● Manipulação de Streams em diversos contextos. ● Estruturar uma solução usando o paradigma da programação orientada a objetos ● Ser autónomo e comunicativo. Demonstrar espírito crítico e brio na apresentação/realização das atividades. 	<p>Testes/ Questionários - 40 %</p> <p>Portefólio/Propostas de Atividades Individuais – 30 %</p> <p>Projetos/Apresentações – 30 %</p>