



23.32 Laboratório de Informática III

Disciplina - Laboratório de Informática III

Código Tipo - Nuclear

Nível - 1 Ano - 3º

Semestre - 3º Créditos - 6 = 150 horas (80 de contacto + 70 de estudo).

1. Introdução

A Programação orientada para Objectos assenta na Implementação em computador de modelos de objectos do mundo real. Assim, um Programa é uma agregação de Objectos. A programação orientada a Objectos é, talvez, o paradigma de maior expressão no mercado hoje. Este paradigma é implementado em linguagens como Smalltalk, Eifel, C++ e Java.

Competências

- Implementa linguagens os conceitos básicos de OOPs
- Compreende a importância do uso de OOPs no desenvolvimento de software
- Trabalha com a linguagem java.

2. Objectivos Gerais

No final da disciplina, o estudante deverá:

- Discutir alternativas de projecto de Línguas;
- Implementar conceitos como herança, abstracção e encapsulamento de dados e polimorfismo
- Desenvolver aplicações basicas usando os princípios de OOPs.
- Saber construir GUI e aplicações Web em Java.

3. Plano Temático

Nº	Tema	Horas de	
		contacto	Estudo
	Visão geral de línguas e paradigmas de programação Princípios Fundamentais de Programação Orientada a Objectos	7	6
	Evolução da Linguagem Java Visão Geral da Linguagem Java	7	6
	Constantes, Variáveis e Tipos de dados	7	6
	Operadores e Expressões Estruturas de decisão e estruturas de repetição	7	6
	Classes, Objectos e Métodos	7	6
	Arrays, Strings e Vetores	7	6
	Pacotes e Interfaces	7	6
	Gestão de Erros e Exceções	7	6
	Programação de Applets	7	6
	Introdução a programação gráfica	7	6
	Projecto final	7	6
	Subtotal	80	70
	Total	150	

4. Estratégia e Metodologia

Trata-se de uma disciplina teórico-prática. A parte teórica será realizada sob forma de conferências, que consistirão em exposições do professor. A parte prática consistirá em aulas laboratoriais e oficinas onde serão ensaiadas algumas técnicas de instalação e desmontagem de módulos do computador, assim como a configuração de placas de rede.

5. Meios

Laboratório de Informática

Acesso à Internet

6. Avaliação

A avaliação desta disciplina será feita através de duas frequências (testes), a realizar em datas a serem definidas pelo docente. A classificação final do estudante será calculada considerando um peso de 25% para a participação nos seminários e, 75% a média simples das notas dos dois testes.

Todos os testes serão sem consulta de quaisquer apontamentos, fórmulas ou calculadora.

A disciplina consiste em aulas teóricas, teórico-práticas e práticas laboratoriais.

7. Bibliografia

Língua de Ensino e Aprendizagem

Português

Docentes

A cadeira será leccionada pelos docentes da ESTEC – Departamento de Informática

