



### 23.25 Programação Visual

#### Disciplina - Programação Visual

Código -           Tipo - Nuclear

Nível - 1           Ano - 3º

Semestre - 6º      Créditos - 6 = 75 horas ( 40 de contacto + 35 de estudo).

## 6. Introdução

O Delphi é uma ferramenta de programação RAD (*Rapid application Development/* Desenvolvimento rápido de aplicações) que tem vindo a ganhar uma considerável aceitação no mercado das ferramentas/linguagens de programação.

À margem das considerações que o apresentam como particularmente vocacionado para uma determinada área específica como, por exemplo, programação sobre Bases de Dados, criação de páginas *ActiveX* ou DDLs, a verdade é que o Delphi é uma ferramenta de programação genérica suficientemente poderosa para se encontrar particularmente vocacionada para a área onde escolhamos investir o nosso tempo de programadores, por via dos componentes incluídos no Delphi, a que se soma uma miríade de componentes produzidos e comercializados por terceiros, acrescentando acesso fácil a funcionalidades não previstas pelos “pacotes” padrão.

## 7. Competências

- Cria aplicações usando a programação visual;
- Conhece o ambiente de programação visual;
- Usa a técnica de menus.

## 8. Objectivos Gerais

No final da disciplina, o estudante deverá:

Desenhar, escrever e implementar programas para resolver uma variedade alargada de problemas numa Língua de programação simples, portátil (em relação a plataformas computacionais) e orientada a eventos (event driver) como Delphi ou Visual Basic.

Construir programas de média dimensão de diversos domínios;

Construir GUI adequados aos seus programas de acordo com os princípios de interface homem-máquina

## 9. Plano Temático

Nº	Tema	Horas de	
		contacto	Estudo
	Ambiente de Programação do Visual Basic	3	2
	Passos da Programação	2	2
	Utilização básica dos controlos	2	2
	Trabalhar com menus e caixas de diálogo	3	2
	Noções básicas de programação	2	2
	Estruturas de decisão	2	2
	Utilização de ciclos e temporizadores	2	2
	Formulários, impressoras e rotinas de tratamento de erros	3	2
	Desenhos e efeitos especiais	2	2
	Gestão de dados	2	2
	Conjuntos e matrizes	2	2
	Gestão de bases de dados do MS-Access	3	3
	Integrar música e vídeo com o controlo MCI multimédia	2	2
	Utilização da API do Windows	2	2
	Noções básicas de programação para a Internet	2	2
	Compilar uma aplicação de DHTML	3	3
	<b>Subtotal</b>	<b>40</b>	<b>35</b>
	<b>Total</b>	<b>75</b>	

## 10. Estratégia e Metodologia

Programação Visual é uma disciplina prático-laboratorial. A parte teórico-prática consistirá em seminários orientados pelo professor. A parte laboratorial consistirá em projectos de aprendizagem que os estudantes organizados em grupos de 3 a 4 estudantes deverão desenvolver ao longo do semestre.

## 11. Meios

Software: Visual Basic 6.0 (Professional Edition), Delphi 5.0, recursos audio-visuais como quadros, livros, retroprojectores e outros materiais didácticos pertinentes.

## 12. Avaliação

- 2 Projectos em equipe (até 4 pessoas) a serem realizados durante o decorrer da disciplina;
- Prova explorando aspectos conceituais e de implementação das construções;
- Os projectos valem 50% e a prova 50% da média final.

## 13. Bibliografia

- HALPEN, A.: *Delphi 4: Curso completo*. FCA – Editora de Informática Lda. 1999
- FLYNN, J.: *Visual J++, Programando em Visual C*. Pórtico Editora, Lisboa. 2000
- MUSCIANO, C.: *HTML & XHTML: The definitive Guide*. Berlim, Springer. 1999

### Língua de Ensino

Português

### Docentes

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

