



Escola Superior de Tecnologia
e Gestão de Viseu
A melhor Escola para os
melhores Alunos



Área do Utilizador



Início | Escola ▼ | Estudar ▼ | Ligação ao Exterior ▼ | Investigação ▼ | Internacional ▼ | Viver ESTGViseu ▼ | | | Pesquisar...

Agenda

« Setembro 2020 »

D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Portal Académico

Moodle@ESTGV

Avaliação e Qualidade

IPV

Provedor do Estudante

Publicitação Institucional

Publicitação de Atos
Plano de Gestão de Riscos
de Corrupção e Infrações
Conexas

Ficha Da Unidade Curricular

Informações Gerais



Ano Letivo 201920
Unidade Curricular Programação de Computadores
Código 429
Departamento/área responsável Electrical Engineering Department
Área científica Tecnologias de Informação
ECTS 6
Ano curricular 1
Semestre curricular 1º Semestre
Regime de frequência Obrigatório
Docentes Rui Pedro de Oliveira Alves
Carlos Alberto Tomás Simões

Frequência como disciplina isolada? Sim

Horas de contacto

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
13	13	26	-	-	-	-	-

T - Teórico; TP - Teórico-Prático; PL - Prática e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outras;

Tempo total de trabalho (horas) 156

Oferta Formativa

Licenciaturas
Mestrados
CTeSP
Pós-Graduações
Erasmus Students
Disciplinas Isoladas
Outras Formações

Candidaturas

Departamentos/Área

Serviços Académicos

Serviços Informática

Biblioteca

Redes Sociais
Facebook e Google+

ESTGV no Facebook

ESTGV no

▼ Objetivos / Competências

A disciplina de Programação de Computadores pretende fornecer aos alunos os conhecimentos necessários ao nível da programação, através da construção de algoritmos para a resolução de casos ou problemas práticos e da respetiva codificação na linguagem de programação C.

Em termos de competências, a disciplina visa:

- Capacitar os alunos para a utilização eficaz e esclarecida de um computador, na concretização de tarefas de acesso e gestão de recursos.
- Permitir ao aluno desenvolver os hábitos de disciplina e rigor em programação, através do estudo de metodologias de resolução de problemas e das boas práticas de construção de algoritmos.
- Aprender a linguagem de programação C, como forma de testar na prática os conhecimentos de programação apreendidos.
- Aplicar os conhecimentos na escrita de programas que permitam a resolução de tarefas de índole prática.

► Conteúdos programáticos resumidos

► Metodologias de ensino e critérios de avaliação

► Bibliografia resumida

Início | Escola | Estudar | Ligação ao Exterior | Investigação | Internacional | Viver ESTGViseu

Contatos ▼

