



Objetivos	Conteúdos	Estrutura da Prova	Cotação
<ul style="list-style-type: none">– Compreender e desenvolver algoritmos em pseudocódigo;– Distinguir instruções de atribuição, de entrada e de saída em pseudocódigo e em Linguagem C;– Saber distinguir e aplicar as estruturas de controlo (estrutura de seleção e estruturas de repetição) em pseudocódigo e em Linguagem C;– Distinguir vetores e matrizes;– Declarar vetores e matrizes em Linguagem C;– Desenvolver programas em Linguagem C com a aplicação de vetores e matrizes.	<p>Unidade 1 Introdução à Programação</p> <ul style="list-style-type: none">– Algoritmos em pseudocódigo;– Tipos de dados em pseudocódigo e em Linguagem C;– Instruções de atribuição, de entrada e saída em pseudocódigo e em Linguagem C;– Estruturas de controlo em pseudocódigo e em Linguagem C;– Arrays unidimensionais e multidimensionais em Linguagem C (vetores e matrizes).	<p>A prova é constituída por três grupos de resolução obrigatória, os quais contemplam:</p> <ul style="list-style-type: none">– perguntas de escolha múltipla;– perguntas de verdadeiros e falsos;– perguntas para completar espaços;– perguntas de resposta aberta;– perguntas de análise e correção de erros.	<p>Grupo I (Unidade1) 60 pontos</p>

Objetivos	Conteúdos	Estrutura da Prova	Cotação
<ul style="list-style-type: none"> - Compreender a evolução do GUI aos ambientes imersivos; - Compreender o conceito de realidade virtual; - Compreender o conceito de interatividade; - Reconhecer as características da interatividade; - Distinguir e enumerar os níveis e tipos de interatividade. <ul style="list-style-type: none"> - Definir o conceito de multimédia; - Caraterizar os diferentes tipos de media existentes; - Diferenciar os modos de divulgação de produtos multimédia; - Distinguir os tipos de produtos multimédia; - Descrever e identificar os recursos de hardware utilizados em multimédia; - Reconhecer e distinguir os diferentes modelos de cor; - Caraterizar os atributos elementares das imagens; - Distinguir imagens bitmap de vetoriais; - Enunciar software de edição de imagens bitmap e vetoriais; - Conhecer atributos que podem ser reformulados numa imagem; - Conhecer formatos de ficheiros de som e vídeo. 	<p>Unidade 2 Introdução à Teoria da Interatividade</p> <ul style="list-style-type: none"> - Do GUI aos ambientes imersivos; - Realidade virtual; - O conceito de interatividade; - Características ou componentes da interatividade; - Níveis e tipos de interatividade. <p>Unidade 3 e 4 Conceitos básicos multimédia Utilização dos sistemas multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceito de multimédia; - Tipos de media; - Modos de divulgação de conteúdos multimédia; - Tipos de produtos multimédia: <ul style="list-style-type: none"> o Baseados em páginas o Baseados no tempo - Recursos de hardware utilizados em multimédia: <ul style="list-style-type: none"> o Dispositivos de entrada o Dispositivos de saída o Dispositivos de entrada/ saída o Dispositivos de armazenamento 		<p>Grupo II (Unidade 2) 70 pontos</p> <p>Grupo III (Unidades 3 e 4) 70 pontos</p>

Objetivos	Conteúdos	Estrutura da Prova	Cotação
	<ul style="list-style-type: none"> - Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais: <ul style="list-style-type: none"> o Modelos aditivo e subtrativo o Resolução de tamanho o Profundidade de cor o Modelo RGB o Modelo CMYK o Modelo HSV o Modelo YUV - Tipos de imagens: <ul style="list-style-type: none"> o Imagem bitmap o Imagem vetoriais - Formatos de ficheiros de imagem; - Software para criação de cada tipo de imagem; - Alteração dos atributos de uma imagem; - Formatos de ficheiros para vídeo e som 		

A prova irá contemplar a resolução de problemas baseados em situações da vida real.

Critérios Gerais de Classificação da Prova

- As respostas em que é assinalada a alternativa correta são classificadas com a totalidade dos pontos. As respostas incorretas são classificadas com zero pontos.

- A classificação a atribuir a cada resposta fechada de escolha múltipla é expressa por um número inteiro.
- A classificação a atribuir a cada resposta aberta, eventualmente subdividido em alíneas, poderá ser ou não expressa por um número inteiro.
- Às respostas consideradas incompletas, corresponderá uma classificação ponderada.
- A classificação não deve ser prejudicada pela utilização de dados incorretos, ou perguntas formalizadas incorretamente.
- Há questões que podem ser corretamente resolvidas por mais do que um método, mas o examinando deverá respeitar as instruções do enunciado.
- Sempre que o examinando utilizar um método de resolução não contemplado no enunciado, caberá ao professor corretor adotar um critério de distribuição da cotação que julgue adequado.
- O examinando deve respeitar sempre todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução de uma questão.
- A resolução apresentada pelo examinando deve ser inequívoca, nas justificações e no cumprimento das recomendações. Se tal não acontecer, são classificadas com zero pontos as etapas em que as recomendações não forem respeitadas em todas as etapas.
- Numa questão em que a respetiva resolução exija cálculos e/ou justificações, a classificação deve ser de zero pontos se o examinando se limitar a apresentar o resultado final.

Material Necessário

Material de escrita, caneta azul ou preta