



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



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

## Agenda

« Março 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	31				

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 2019/20

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 ▼

