



Ano Letivo: 2026-2027

1º T.D.S.

Linguagens de Programação.

CONHECIMENTOS	CALENDARIZAÇÃO
Módulo 11: Desenvolver algoritmos. 1. Pensamento computacional - princípios. 2. Algoritmo – conceitos, noções de ação e estado da ação; etapas e desenvolvimento. 3. Tipos de dados – constantes e variáveis. 4. Entrada e saída de dados - elementos de linguagem. 5. Estruturas lógicas básicas - estrutura sequencial, alternativa e repetitiva; condições e regras de inicialização e alteração; estruturas diagramáticas como representação algorítmica. 6. Técnicas de construção/desenho de algoritmos – contadores, totalizadores, expressões aritméticas, funções predefinidas, validação de dados.	1º Período



Módulo 12: Desenvolver programas em linguagem estruturada. 1. Ciclo de vida do software. 2. Pensamento computacional - princípios. 3. Desenvolvimento de software - metodologias. 4. Algoritmos. 5. Linguagem estruturada- conceitos; características; estrutura de um programa. 6. Dados - variáveis, declarações e expressões; constantes; tipos de dados simples. 7. Estruturas de controlo: sequência; seleção; repetição 8. Subprogramas - estrutura (funções e procedimentos); variáveis locais e globais; passagem de variáveis por parâmetros. 9. Funcionalidades de um editor de texto. 10. Regulamento geral de proteção de dados. 11. Normas e regulamentos aplicáveis.	1º/2º Períodos
Módulo 14: Desenvolver programas em linguagem orientada a objetos. 1. Pensamento computacional - princípios. 2. Algoritmos. 3. Desenvolvimento de software - metodologias. 4. Ambiente de desenvolvimento. 5. Programação orientada por objetos – paradigma; características (encapsulamento; partilha de comportamento; evolução). 6. Classes, objetos, métodos, atributos e mensagens entre objetos. 7. Relações entre classes. 8. Relações entre Objetos. 9. Herança e Polimorfismo.	2º Período.



10. Classes Genéricas. 11. Interfaces. 12. Funcionalidades de um editor de texto. 13. Normas e regulamentos aplicáveis.	
Módulo 14: Criar aplicações HTML5. 1. Pensamento computacional – princípios. 2. Algoritmos – princípios. 3. Metodologias de desenvolvimento de software. 4. Ambiente de desenvolvimento. 5. Elementos multimédia na página web. 6. Semântica do HTML5. 7. Integração CSS3. 8. Funcionalidades de um editor de texto. 9. Normas e regulamentos aplicáveis.	3º Período



**AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
DE PROENÇA-A-NOVA**
Escola Básica e Secundária Pedro da Fonseca

--	--



**AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
DE PROENÇA-A-NOVA**
Escola Básica e Secundária Pedro da Fonseca