



Escola Secundária Dr. Solano de Abreu

Ano Lectivo 2009/2010

MATRIZ DA PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

(Aplicações Informáticas B)

Código: 303

Tipo de Prova: Prática.

Duração: 90 minutos

Conteúdos	Objectivos/Competências	Estrutura da Prova	Cotações	Crítérios gerais de classificação/avaliação	Material a utilizar
Introdução à Programação	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos.- Saber aplicar estruturas lineares estáticas de dados.- Saber distinguir e aplicar algoritmos de ordenação e de pesquisa.- Saber executar operações básicas com matrizes. - Criar aplicações simples usando a programação orientada aos eventos com recurso a subrotinas e demais conceitos aprendidos nos pontos anteriores.	Grupo 1	50 pontos	<p>Deve guardar convenientemente no local indicado todos os trabalhos exigidos no exame, sob pena de perder 100% do valor de cada questão não gravada.</p> <p>Não guardar os ficheiros e/ou pastas, no suporte indicado invalida a correcção das questões, o que implica a atribuição de cotação nula às mesmas.</p> <ul style="list-style-type: none">- O cumprimento escrupuloso das indicações fornecidas para a realização da prova.- Execução rigorosa das tarefas pedidas.- A deliberada inutilização dos recursos provoca a anulação de questões e eventualmente da prova.- A execução de uma questão que utilize correctamente o resultado de uma alínea anterior, ainda que errado, terá a cotação completa.	<p>Computador e CD-R (cedidos pela escola)</p> <p>Folha de exame e Esferográfica ou caneta com tinta de cor preta ou azul. (☐Ao cuidado do aluno)</p>

SistemasMultimédia	<p>-Saber identificar os formatos de ficheiros de imagens, som, texto, vídeo mais comuns e saber adequar ao tipo de produto onde vão ser aplicados.</p> <p>Dominar o manuseio de uma aplicação de criação de produtos Multimédia</p> <p>-Saber inserir e formatar texto, imagens e objectos numa aplicação multimédia.</p> <p>-Saber Criar animações com imagem som, vídeo e interação.</p> <p>-Saber utilizar botões de acção.</p> <p>-Saber capturar, editar vídeo e som</p> <p>- Saber criar uma aplicação Multimédia com animação vídeo e som.</p>	Grupo 2	150 pontos		<p>Computador e CD-R (cedidos pela escola)</p> <p>Folha de exame e Esferográfica ou caneta com tinta de cor preta ou azul. (☐Ao cuidado do aluno)</p>
--------------------	--	---------	------------	--	---

O Representante do Grupo de Recrutamento _____

(Rui Moleirinho Fernandes)