



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 ESTGV Viver ESTGV Pesquisar...

## Agenda

« Junho 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 Avançada								
Código	842								
Departamento/área responsável	Electrical Engineering Department								
Área científica	Tecnologias de Informação								
ECTS	4.5								
Ano curricular	1								
Semestre curricular	2º Semestre								
Regime de frequência	Obrigatório								
Docentes	Rui Pedro de Oliveira Alves								
Frequência como disciplina isolada?	Sim								
Horas de contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	
	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)	117								

## 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

Os objectivos da unidade curricular de Programação Avançada visam dotar os alunos de conhecimentos de programação orientada a objectos para a implementação de estruturas de dados e algoritmos complexos.

Os alunos aprovados a esta unidade curricular deverão adquirir as seguintes competências:

- Conhecer o paradigma orientado a objectos, reconhecendo as suas características fundamentais;
- Conceptualizar e desenhar o modelo de uma aplicação, recorrendo a diagramas de classes, de acordo com a notação UML;
- Codificar o diagrama de classes em C++;
- Elaborar estruturas de dados complexas em C++.

## ► Conteúdos programáticos resumidos

## ► Metodologias de ensino e critérios de avaliação

## ► Bibliografia resumida

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

Contactos

