



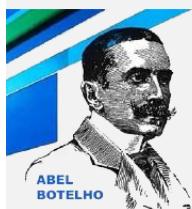
PLANIFICAÇÃO ANUAL

Departamento de Matemática e Ciências Exatas

Curso Profissional: Técnico de Informática de Sistemas

Disciplina: Programação de Sistemas

Ano Letivo: 2025-2026



AGRUPAMENTO DE
ESCOLAS DE TABUAÇO

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Programação de Sistemas

10º ANO - CP3 Técnico Informático de Sistemas

Ano Letivo 2025/2026

A presente gestão curricular tem por base o Referencial de Formação em vigor 523080 - Técnico/a Informático - Sistemas - Nível 4 definido no *Catálogo Nacional de Qualificações (CNO)* publicado pela Agência Nacional para a Qualificação e o Ensino Profissional (ANQEP) no endereço a seguir indicado e o Plano da formação definido pelo Agrupamento de Escolas de Tabuaço.

http://www.catalogo.anqep.gov.pt/PDF/QualificacaoReferencialPDF/1846/CP/duplcertificacao/523080_RefCP

Código UFCD ¹	Designação da UFCD ¹	Horas	Tempos letivos (50')	Períodos de lecionação
0782	Programação em C/C++ - estrutura básica e conceitos fundamentais	50	60	1º e 2º Período
0783	Programação em C/C++ - ciclos de decisões	50	60	2º e 3º Período
TOTAL		100	120	

¹ UFCD - Unidade de Formação de Curta Duração

DEPARTAMENTO CURRICULAR DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXATAS

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Programação de Sistemas

10°CP1 Inf

2025/2026

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DO ALUNO

- | | |
|--|---|
| A. Linguagens e textos | B. Informação e comunicação |
| C. Raciocínio e resolução de problemas | D. Pensamento crítico e pensamento criativo |
| E. Relacionamento interpessoal | F. Desenvolvimento pessoal e autonomia |
| G. Bem-estar, saúde e ambiente | H. Sensibilidade estética e artística |
| I. Saber científico, técnico e tecnológico | J. Consciência e domínio do corpo |

TEMAS	SUBTEMAS	TÓPICOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	NÚMERO DE AULAS 50 minutos
UFCD 0782 - Programação em C/C++	Estrutura básica e conceitos fundamentais	1. Estrutura de um programa em C/C++ 1.1. Função main () 1.2. Estrutura de um programa 2. Dados em C/C++ 2.1. Variáveis e consoantes 2.2. Declaração de variáveis 2.3. Tipos de dados 3. Função printf () 3.1. Constantes 3.2. Variáveis 3.3. Formatação 3.4. Sequências de escape 3.5. Caracteres gráficos 3.6. Valores de vírgula flutuante 4. Cadeia de caracteres e entrada e saída de dados formatados 4.1. Cadeia de caracteres 4.2. Função Scanf ()	1. Reconhecer a estrutura básica de um programa em linguagem C/C++. 2. Enunciar os conceitos fundamentais da linguagem de programação C/C++.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)	60



		<p>4.3. Códigos de formatação para a função scanf ()</p> <p>4.4. Códigos de modificação para a função scanf ()</p> <p>4.5. Operador de endereço &</p> <p>4.6. Função strlen()</p> <p>4.7. Directiva #define</p> <p>4.8. Funções getche() e getch()</p> <p>4.9. Funções getchar() e putchar()</p>			
--	--	--	--	--	--



E2 TEMA	SUBTEMA	TÓPICOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	NÚMERO DE AULAS 50 minutos
UFCD 0783 - Programação em C/C++	Ciclos e decisões	1. Operadores e expressões em C/C++ 1.1. Operadores aritméticos 1.2. Operador de atribuição 1.3. Operadores +, -, / e * 1.4. Operador unário - 1.5. Operador módulo % 1.6. Operador de incrementos ++ 1.7. Operador de documentos - 2. Expressões aritméticas 2.1. Precedências dos operadores 2.2. Operadores de atribuição +=, -=, *=, /= e %= 2.3. Operadores cast 2.4. Operadores relacionais 2.5. Expressões relacionais 3. Estruturas repetitivas em C/C++ 3.1. Implementação com a instrução while 3.2. Implementação com a instrução do while 4. Estruturas repetitivas complexas 4.1. Estruturas matriciais 4.2. Condições de controlo 5. Estruturas alternativas em C/C++ 5.1. Instrução if e if else 5.2. Condições e operadores lógicos 5.3. Alternativas múltiplas 5.4. Instruções break, continue e go to	1. Identificar os ciclos e decisões subjacentes à linguagem de programação C/C++.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	60

2º e 3º PERÍODO

Setembro 2025

Grupo de Informática