

	Delegação Regional do Centro Centro de Emprego e Formação Profissional de Viseu	
	Programador/a de Informática (AÇÃO 24/2023) Formando/a: Marco Santos Nº: 1381329 Data: 28 /11 /2023	

Portefólio Reflexivo de Aprendizagens (PRA)

UFCD: 0798: Princípios Metodológicos de Programação

Número de Horas: 25horas

Formador/a: António Fonseca

Assinatura: _____

Mediadora: Carla David

Assinatura: _____

Objetivos da UFCD:

- 🕒 Princípios Metodológicos de Programação

Em qualquer linguagem, não é suficiente dominarmos apenas o vocabulário. É essencial conhecermos e aplicarmos as diversas regras estabelecidas para que sejamos entendidos.

Numa linguagem de programação, independente de qual seja, o caso não é diferente. Para criarmos programas é necessário aplicarmos as boas práticas da programação de uma forma consciente e responsável, por forma a que os nossos programas consigam interagir com o meio envolvente, com a performance e resultados desejados. Para isso existem as boas praticas de programação, as boas práticas de programação são um conjunto de técnicas e hábitos que os desenvolvedores seguem para escrever código de alta qualidade e fácil de manter. Essas práticas são baseadas em experiências acumuladas de programadores experientes, padrões estabelecidos pela indústria e diretrizes gerais que ajudam a garantir que o código seja fácil de ler, entender, testar e manter.

Durante esta UFCD vimos algumas das boas praticas que devemos usar no nosso código, por exemplo devemos comentar o código pois ajuda-nos a torná-lo mais fácil de entender e manter, usar nomes descritivos de variáveis isto que dizer usar nomes que descrevem a função ou o propósito da variável, modular o código isto é quebrar o código em módulos menores e independentes torna mais fácil de entender e modificar entre outras.

Para melhor compreender mos este assunto realizamos diversos exercícios/trabalhos , utilizando algumas linguagens de programação como o Java.

Para concluir e dando a minha opinião achei um modulo muito útil pois permitiu me aprender a melhorar a minha organização e apresentação do meu código