

 INSTITUTO DO EMPREGO E FORMAÇÃO PROFISSIONAL	Delegação Regional do Centro	
	Centro de Emprego e Formação Profissional de Viseu	
	Programador/a de Informática (AÇÃO 24/2023)	
	Formando/a: Miguel Almeida Chaves	N.º: 6182149 Data: 28/11/2023

Portefólio Reflexivo de Aprendizagens (PRA)

UFCD: 0806 (13): Princípios Metodológicos de Programação

NÚMERO DE HORAS: 25 horas

Formador/a: António Inácio Mesquita Fonseca

Assinatura: _____

Mediadora: Carla Marisa Varandas David

Assinatura: _____

Como introdução a esta UFCD, foi proposto pelo formador a utilização da ferramenta online **code.org**. Esta ferramenta apresenta uma interface visual bastante simples para que qualquer pessoa possa desenvolver programas relativamente simples. Retira-se desta ferramenta que um programa é um conjunto de instruções dadas a um computador para que ele as execute.

Para facilitar a leitura e interpretação de um programa existe um conjunto de boas práticas a seguir, começando pelas variáveis ou identificadores. O nome dos mesmos devem ter um significado fácil de entender, por exemplo, **ulti_nome** é mais significativo do que **n1**. Isto contribui também para uma fácil produção de documentação, que por si, permite que um programador entenda facilmente qual o objetivo de cada um dos identificadores. Outras boas práticas a seguir são o código anotado através da utilização de comentários e uma boa indentação do programa.

Durante o desenvolvimento de um programa, podem ocorrer vários tipos de erros, de sintaxe, de semântica e de lógica. Os erros de sintaxe estão associados a uma escrita incorreta do código, erros de semântica estão associados a uma utilização incorreta de código e os erros de lógica levam a um resultado incorreto ou inesperado de um programa.

Cofinanciado por:



Relativamente aos paradigmas da programação, foi fornecido pelo formador alguns programas com o objetivo de mostrar melhor como funcionam as funções ou os subprogramas. Estes são um conjunto de comandos que executam uma função e que podem ser chamados/invocados pelo programa principal *main*.

Por fim, abordou-se a programação orientada para objetos, muito semelhante ao tema anterior, foi fornecido pelo formador alguns programas com o objetivo de mostrar como funcionam as classes, as superclasses, as subclasses e as heranças.

Cofinanciado por:

