

---

## 1. Objeto de Avaliação

### **Competências**

- ✓ 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.
- ✓ Saber executar operações básicas com vetores.
- ✓ Criar aplicações simples usando a linguagem de programação C++ com recurso a sub-rotinas e demais conceitos aprendidos nos pontos anteriores.
- ✓ Saber os conceitos relacionados com multimédia.
- ✓ Distinguir produtos multimédia e saber classificá-los.
- ✓ Saber como é feita a representação digital da informação e como é realizada.
- ✓ Saber quais são os recursos necessários para a construção de um determinado sistema multimédia.
- ✓ Saber tipos e formatos de imagens, bem como as suas respetivas características.
- ✓ Ter noções básicas de aquisição, síntese, edição e reprodução de vídeo digital.

## 2. Caracterização da Prova

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro:

<b>Temas</b>	<b>Cotação (em pontos)</b>
Introdução à Programação	120
Conceitos Básicos Multimédia	30
Utilização dos Sistemas Multimédia	50

### **3. Critérios de Classificação**

- Serão valorizados os seguintes aspetos:
  - Adequação à pergunta ou tema;
  - Boa estruturação da resposta;
  - Clareza das respostas;
  - O uso correto da linguagem específica.
  
- A resposta que se afasta da pergunta será totalmente desvalorizada.
  
- A execução de uma questão que utilize corretamente o resultado de uma alínea anterior, ainda que errado, terá a cotação completa.

### **4. Material**

Folha de exame e esferográfica ou caneta.

### **5. Duração**

A prova tem a duração de 90 minutos