
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:

Temas	Cotação (em pontos)
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