

Conteúdo Programático

Programming Fundamentals



VIRTUAL
CLASSROOM



20 HORAS

Destinatários

Para todos os interessados em aprender os conhecimentos básicos de lógica de programação, independentemente da área do participante.

Nº mínimo de inscritos

6

Pré-requisitos

Utilização do computador na ótica do utilizador.

Certificação de técnicos:

[Clique aqui](#) para consultar os critérios de atribuição de créditos

Contactos

Angola/ (+244) 222 440 447
academy_ao@primaverabss.com

Cabo Verde/(+238) 356 37 73
academy@primaverabss.com

Moçambique/ (+258) 21 303 388
academy_mz@primaverabss.com

Portugal/ (+351) 253 309 241
academy@primaverabss.com

Enquadramento

Com a tecnologia a conquistar uma presença inevitável nas sociedades mundiais, a profissão de programador é cada vez mais importante no mercado de trabalho. Algoritmos, fluxogramas e pseudocódigo são conceitos base para começar do zero. Esta formação promove o desenvolvimento do pensamento lógico - essencial para a aquisição das principais técnicas de programação - e desperta uma visão crítica para a resolução de problemas.

A formação **Programming Fundamentals** é intensiva e confere a base de conhecimento para estruturar o raciocínio lógico de um futuro programador.

Objetivos

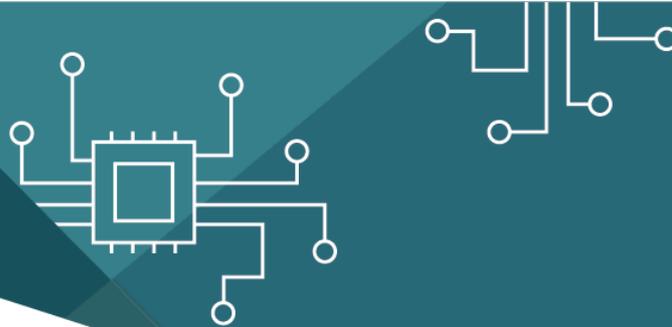
No final da formação os formandos deverão ser capazes de:

- Aprender os conceitos básicos da programação.
- Escrever, corrigir e analisar algoritmos.
- Utilizar pseudocódigo ou fluxogramas para elaborar algoritmos.
- Testar a evolução de variáveis.
- Organizar dados respeitando regras algorítmicas.
- Utilizar todas as estruturas de controlo, operadores e tipos de dados na construção de algoritmos.
- Criar algoritmos recorrendo a sub-rotinas.

Plano de Formação (resumido)

Conceitos básicos
Fluxogramas *versus* pseudocódigo
Sequências lógicas de ações
Operações elementares
Tipos de dados
Sub-rotinas

Área de formação
Tecnologia



Conteúdo Programático

Programming Fundamentals



VIRTUAL
CLASSROOM



20 HORAS

Plano de Formação (detalhado)

Conceitos básicos

- Programa
- Linguagens de programação
- Ciclo de vida de um programa
- Algoritmos *vs* Heurísticas
- Fases para resolução de problemas
- O 1º algoritmo

Fluxogramas *versus* pseudocódigo

- Fluxogramas
- Pseudocódigo

Sequências lógicas de ações

- Sequências lineares
- Estruturas de controlo
 - Decisão ou seleção
 - (SE .. ENTÃO .. SENÃO | CASO)
 - Repetição ou ciclos
 - (PARA .. ATÉ .. FAZER | FAZER .. ENQUANTO | ENQUANTO .. FAZER)
- Análise da evolução de variáveis

Operações elementares

- Operadores aritméticos
- Operadores relacionais
- Operadores lógicos
- Prioridade dos operadores

Tipos de dados

- Tipos de dados simples
 - Caracteres
 - Números inteiros
 - Números reais
- Tipos de dados estruturados
- Constantes

Sub-rotinas

- Noção de função
- Noção de procedimento
- Variáveis (locais e globais)

Contactos

Angola/ (+244) 222 440 447
academy_ao@primaverabss.com

Cabo Verde/(+238) 356 37 73
academy@primaverabss.com

Moçambique/ (+258) 21 303 388
academy_mz@primaverabss.com

Portugal/ (+351) 253 309 241
academy@primaverabss.com