



## Informação-Prova de Equivalência à Frequência

Disciplina de **Aplicações Informáticas B**

---

Prova **303**

---

12.º Ano de Escolaridade

---

**2024**

O presente documento divulga informação relativa à prova de equivalência à frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B do ensino secundário, a realizar em 2024, nomeadamente:

- Objeto de avaliação
- Características e estrutura
- Critérios gerais de classificação
- Duração
- Material autorizado

### **Objeto de avaliação**

A Prova de Equivalência à Frequência de Aplicações Informáticas B tem por referência o programa da disciplina. Permite avaliar competências e conteúdos passíveis de avaliação numa prova escrita de duração limitada.

### **Competências**

#### **Resolver problemas com recorrendo à programação Pascal:**

- Saber utilizar uma linguagem de programação de Alto Nível
- Criar exemplos através da linguagem académica “Pascal”;

#### **Resolver problemas recorrendo à programação em AppInventor2 ou C Sharp-C#:**

- Desenhar a interface em AppInventor2 ou C#:
- Criar a estrutura básica de um programa;

- Saber declarar variáveis;
- Saber utilizar expressões lógicas e aritméticas;
- Saber utilizar Estruturas de controlo;
- 
- Saber definir e utilizar Arrays e registos.

**Saber manipular imagens no Photoshop para:**

- Tratar, compor e criar imagens e texto;
- Utilizar camadas e as suas opções;
- Utilizar modos de mistura de camadas;
- Utilizar os estilos de camadas;
- Utilizar filtros;
- Utilizar camadas de ajuste;
- Utilizar máscaras de camadas;
- Utilizar as ferramentas da toolbox;
- Utilizar imagens externas.

**Saber utilizar o Corel Draw para:**

- Desenhar imagens vetoriais;
- Usar as Barras de ferramentas: ToolBox; Status Bar; Property Bar; Object Properties, Text Properties.

**Os conteúdos a avaliar abrangem as seguintes unidades temáticas:**

1. Conceitos fundamentais e programação na linguagem Pascal e Visual Basic.
2. Edição de imagem no Photoshop
3. Criação e Edição de imagens Vetoriais – Corel Draw.

**Características e estrutura**

- A prova é constituída por questões práticas, todas de resposta obrigatória.
- A prova será composta por três grupos de questões:

**Grupo I**

- Introdução à Programação - Pascal
- Introdução à Programação aplicada aos eventos – Applinventor2 ou C Sharp-C#:

**Grupo II**

- Utilização de Sistemas Multimédia – Adobe Photoshop

**Grupo III**

- Utilização de Sistemas Multimédia – Corel Draw

- Todos os itens exigem apresentação das respostas em formato digital e dos respetivos procedimentos para a plena execução dos mesmos.

### Valorização dos conteúdos na prova

Temas	Cotação (em pontos)
Conceitos fundamentais e programação na linguagem: Pascal e ApplInventor2 ou C Sharp-C#:	110
Edição de imagem no Photoshop	40
Criação de imagens Vetoriais no Corel Draw	50

### Critérios gerais de classificação

#### *Questões de carácter prático:*

- A classificação a atribuir a cada resposta, subdividida em alíneas, poderá ser ou não expressa por um número inteiro.
- Às respostas consideradas incompletas, corresponderá uma classificação ponderada.
- A classificação não deve ser prejudicada pela utilização de dados incorretos.
- O examinando deve respeitar sempre todas as instruções relativas ao método a utilizar na resolução de uma questão.
  - Há questões que podem ser corretamente resolvidas por mais do que um método. Sempre que o examinando utilizar um método de resolução não contemplado nos critérios específicos, caberá ao professor corretor adotar um critério de distribuição da cotação que julgue adequado.
- A resolução apresentada pelo examinando deve ser inequívoca, no cumprimento das recomendações. Se tal não acontecer, são classificadas com zero pontos as etapas em que as recomendações não forem respeitadas.
- Todas as questões devem ser guardadas no formato original dos programas a serem utilizados, o seu incumprimento resultará na anulação completa da questão.
- A gravação da prova em formato digital é da responsabilidade do examinando, devendo este ir guardando frequentemente o seu trabalho. Esta terá de ser impressa e rubricada pelo examinando e professor vigilante.

### Duração

A prova terá a duração de 90 minutos sem tolerância.

### **Material autorizado**

O examinando deve usar o computador fornecido pela escola com os programas necessários instalados. Só poderá recorrer à utilização da Internet para programar, exclusivamente, na ferramenta AppInventor2, ficando interdita a abertura de outros programas que não estejam especificados nesta informação.

- Esferográfica preta ou azul.

O aluno deverá usar apenas os seguintes programas:

- Microsoft Visual Studio 2010 ou Superior
- AppInventor2;
- Adobe Photoshop CS6 ou Superior
- Corel Draw X5 ou Superior

No final a pasta com o conteúdo da resolução do exame será gravado em CD/DVD e entregue aos professores vigilantes.