

REFERENCIAL DE FORMAÇÃO



EM VIGOR



Nível de Qualificação: **4**

Área de Educação e Formação	481 . Ciências Informáticas
Código e Designação do Referencial de Formação	481039 - Técnico/a de Informática - Sistemas
Modalidades de Educação e Formação	Cursos Profissionais
Total de pontos de crédito	182,25 (inclui 20 pontos de crédito da Formação Prática em Contexto de Trabalho)
Publicação e atualizações	<p>Publicado no Despacho n.º13456/2008, de 14 de Maio, que aprova a versão inicial do Catálogo Nacional de Qualificações.</p> <p>1ª Atualização publicada no Boletim e Trabalho do Emprego (BTE) n.º 48 de 29 de dezembro de 2012 com entrada em vigor a 29 de março de 2013.</p> <p>2ª Atualização em 01 de setembro de 2016.</p> <p>3ª Atualização publicada no Boletim e Trabalho do Emprego (BTE) n.º 5 de 08 de fevereiro de 2021 com entrada em vigor a 08 de fevereiro de 2021.</p>
Observações	

2. Desenvolvimento das Unidades de Formação de Curta Duração (UFCD)

2.1. Formação Tecnológica

0769

Arquitetura interna do computador

25 horas

Objetivos

1. Identificar os elementos base da arquitetura de um computador.
2. Reconhecer as unidades de execução do computador.
3. Identificar a estrutura da memória e as funções de um processador.
4. Descrever as formas de gestão da memória e do processador de um computador.

Conteúdos

1. Organização do computador
 - 1.1. Descrição de uma tarefa
 - 1.2. Fases de execução de uma tarefa
 - 1.3. Unidades de execução de tarefas.
 - 1.4. Computador como um conjunto de unidades de execução de tarefas
2. Componentes do computador
 - 2.1. Descrição das unidades componentes
3. Unidade e gestão de memória
 - 3.1. Estrutura da memória
 - 3.2. Células
 - 3.3. Modo de endereçamento
 - 3.4. Modo de medição da capacidade de memória
 - 3.5. Tipos de memória
 - 3.6. Periféricos de gestão por paginação, segmentação, atribuição, alocação, reorganização, endereçamento e memória virtual
4. Processador
 - 4.1. Estrutura do processador
 - 4.2. Unidade de cálculo
 - 4.3. Unidade de controlo
5. Relógio e potencia de cálculo
 - 5.1. Unidade de descodificação das instruções
 - 5.2. Controlador das instruções
6. *Ports* e interfaces dos periféricos
 - 6.1. Estrutura dos *ports*
 - 6.2. Endereçagem
 - 6.3. *Buffers*
 - 6.4. *Ports* série e paralelos
7. Gestão do processador
 - 7.1. Divisão no tempo
 - 7.2. Prioridades
 - 7.2.1. Processos e os seus estados

0770

Dispositivos e periféricos

25 horas

Objetivos

1. Instalar e configurar dispositivos internos e externos no computador.
2. Identificar as avarias mais frequentes na conexão dos dispositivos.

Conteúdos

1. Instalação de dispositivos internos
 - 1.1. Memórias RAM e VRAM
 - 1.2. Unidades de discos
 - 1.3. Unidades de *disquetes*
 - 1.4. Unidades de CD-ROM
 - 1.5. Unidades de *tape*
 - 1.6. Adaptadores de rede
 - 1.7. Adaptadores SCSI
 - 1.8. Adaptadores de vídeo
 - 1.9. Adaptadores de som
 - 1.10. Adaptadores de emulação
 - 1.11. Controladores de periféricos
 - 1.12. Modems
 - 1.13. Fontes de alimentação
2. Configuração de dispositivos internos
 - 2.1. Níveis de interrupção
 - 2.2. Sistema de *buses*
 - 2.3. *Ports*
 - 2.4. Software de *setup*
 - 2.5. Formatação física dos discos
3. Instalação de dispositivos externos
 - 3.1. Impressoras
 - 3.2. Unidades de discos
 - 3.3. Unidades de *disquetes*
 - 3.4. Unidades de CD-ROM
 - 3.5. Unidades de *tape*
 - 3.6. Teclados
 - 3.7. Ratos
 - 3.8. Mesas digitalizadoras
 - 3.9. *Plotters*
 - 3.10. *Scanners*
 - 3.11. Modems
 - 3.12. Fontes de alimentação
4. Avarias
 - 4.1. Por erro de configuração
 - 4.2. Por erro dos dispositivos
 - 4.3. Por inadequação do *software*
 - 4.4. Por *drivers* impróprios

5. Manuseamento e segurança de componentes e do material utilizado

0771	Conexões de rede	25 horas
Objetivos	1. Instalar redes locais	

Conteúdos

1. Definição de modelo de rede
2. Tipos de rede e de ligação
3. Configuração do adaptador de rede por tipo de rede
4. Instalação de *Hubs* e sua ligação aos computadores

0772	Sistemas operativos - instalação e configuração	25 horas
Objetivos	1. Instalar e configurar sistemas operativos. 2. Instalar e configurar utilitários sobre sistemas operativos.	

Conteúdos

1. Tipos de sistemas operativos
 - 1.1. Exigências do sistema operativo quanto às capacidades do equipamento
 - 1.2. Instalação do SO a partir de periféricos
 - 1.3. Selecção de opções na instalação
 - 1.4. Definição do plano de configuração de periféricos
 - 1.5. Definição do modelo de *logins*
 - 1.6. Configuração do SO de acordo com as necessidades de cada utilizador
 - 1.7. Manutenção do SO por alteração da configuração do equipamento
2. Tipos de utilitários
 - 2.1. Antivírus
 - 2.2. Gestores de disco
 - 2.3. Compressores e descompressores de dados
 - 2.4. Conversores de ficheiros
 - 2.5. Browsers de acesso a uma rede *intranet/Internet*
 - 2.6. Emulação de terminais
 - 2.7. Transferência de ficheiros (*File Transfer*)
 - 2.8. Acesso a bases de dados
 - 2.9. Acesso remoto a servidores
 - 2.10. Gestores de monitorização de tráfego de redes

- 2.11. Gestores de *mail*
- 2.12. Gestores de bancos de imagens
- 2.13. Gestores de comunicações

0773	Rede local - instalação	25 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconhecer a estrutura de um sistema operativo. 2. Definir um plano de instalação de um servidor de rede local. 	

Conteúdos

1. Estrutura de um sistema operativo de rede local
 - 1.1. Propriedades
 - 1.2. Módulos
2. Plano de instalação de um servidor de rede local
 - 2.1. Selecção do *hardware*
 - 2.2. Selecção do adaptador de rede
 - 2.3. Selecção da unidade *UPS*
 - 2.4. Selecção da unidade de *backups*
 - 2.5. Selecção do *File System*
 - 2.6. Selecção do protocolo de rede
 - 2.7. Definição da função do servidor na rede
 - 2.8. Identificação dos equipamentos a conectar na rede
 - 2.9. Definição das contas de cliente
 - 2.10. Definição do modelo de segurança

0774	Rede local - instalação de software base	50 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proceder à instalação do sistema de gestão de um servidor de rede local. 2. Instalar e configurar <i>software</i> cliente. 3. Caracterizar o sistema operativo de rede. 	

Conteúdos

1. Instalação do sistema de gestão do servidor
 - 1.1. Setup
 - 1.2. Partições do disco
 - 1.3. Sistema de *Dual Boot*
 - 1.4. Número de licenças para utilizador

- 1.5. Migração de e para outros sistemas
- 1.6. Problemas mais frequentes nas instalações
- 2. Instalação do software cliente
 - 2.1. Instalação do *networking interface card (NIC)*
 - 2.2. Instalação e configuração de clientes de diferentes tipos de *software* cliente
- 3. Organização do sistema operativo de rede
 - 3.1. *Loggin*
 - 3.2. Comandos
 - 3.3. Sistema gráfico de navegação por *menus*
 - 3.4. Acesso a documentação *on-line*
 - 3.5. Programas e utilitários

0775	Rede local - administração	50 horas
Objetivos	1. Executar os procedimentos necessários para administrar uma rede local.	

Conteúdos

- 1. Domínios
 - 1.1. Modelos de domínios
 - 1.2. Implementação de domínios
- 2. Segurança
 - 2.1. Certificação
 - 2.2. Sistema de segurança
 - 2.3. Gestor da segurança
 - 2.4. Monitoragem da segurança de referência
 - 2.5. *Logins* locais e remotos
 - 2.6. Controlo de acessos discricionários
 - 2.7. Lista do controlo de acessos
 - 2.8. Domínios
 - 2.9. Sistema de auditoria
- 3. Gestão de perfis
 - 3.1. Definição de conta de utilizadores
 - 3.2. Criação de perfis
 - 3.3. Criação de perfis de grupo
 - 3.4. Grupos locais
 - 3.5. Grupos globais
 - 3.6. Gestão de *passwords*
 - 3.7. Gestão das propriedades das contas dos utilizadores
 - 3.8. Regras de criação de perfis dos utilizadores
- 4. Ficheiros e directorias
 - 4.1. Gestão de volumes e partições

- 4.2. *NTSF file system*
- 4.3. *FAT file system*
- 4.4. Permissões dos ficheiros e das directorias
- 4.5. Operações sobre ficheiros
- 5. Gestão do *file server*
 - 5.1. Arranque e paragem de serviços
 - 5.2. Adição de computadores ao domínio
 - 5.3. Gestão das horas e das datas
 - 5.4. Alteração do *menu desktop*
 - 5.5. Gestão das tarefas em curso
 - 5.6. Configuração da UPS com o servidor
 - 5.7. Software de proteção de vírus
- 6. Gestão do *print server*
 - 6.1. Impressoras e filas de impressão
 - 6.2. Servidores de impressão
 - 6.3. Especificações para partilha de impressoras
 - 6.4. Adição e remoção de impressoras
 - 6.5. Conexão e definição de uma impressora partilhada
 - 6.6. Partilha de impressoras locais
 - 6.7. Segurança na impressão
- 7. Serviços de acesso remoto
 - 7.1. Requisitos exigidos pelo serviço de acesso remoto
 - 7.2. Instalação do serviço de acesso remoto e de modems
 - 7.3. Ligação PPP
 - 7.4. Ligação *Dial-up*
 - 7.5. Segurança no serviço de acesso remoto
- 8. TCP/IP
 - 8.1. Instalação e diagnóstico do TCP/IP
 - 8.2. *Domain name system*
 - 8.3. *Winsock*
 - 8.4. *Telnet*
 - 8.5. Configuração dinâmica de endereços IP
 - 8.6. Nomes TCP/IP
 - 8.7. Serviço de atribuição de endereços IP
 - 8.8. Aplicações ou serviços de diagnóstico do TCP/IP
- 9. *Backups* e reposições
 - 9.1. Definição de um plano de *backups*
 - 9.2. Tipos de *backups*
 - 9.3. Reposição dos ficheiros
- 10. Sistemas de *fault tolerance*
 - 10.1. *Disk mirroring*
 - 10.2. *Disk striping*
 - 10.3. Replicagem de dados
 - 10.4. Sistemas de fornecimento ininterrupto de potência (UPS)
- 11. Monitorização de segurança e análise do sistema de auditoria

- 11.1. Objectivo da segurança
- 11.2. Tipos de controlo
- 11.3. Ficheiros de registo da ocorrência de eventos
- 11.4. Lista de análise de auditoria
- 11.5. Aplicação de auditoria
- 11.6. Auditoria de segurança
- 11.7. Facilidades da auditoria
- 11.8. Auditoria de eventos
- 11.9. Auditoria de ficheiros e directorias
- 11.10. Auditoria de impressão
- 11.11. Auditoria de acesso *Dial-up*
- 12. Aplicações de escritório
 - 12.1. Instalação
 - 12.2. Configuração
 - 12.3. Acessos
- 13. *Performance* do servidor
 - 13.1. Gestão de memória
 - 13.2. Uso do *performance* monitor
 - 13.3. Gestão da *performance* da rede

0776	Sistema de informação da empresa	25 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enunciar os princípios de organização e as tarefas administrativas da empresa. 2. Reconhecer o circuito de informação da empresa. 	

Conteúdos

1. Organização da empresa
 - 1.1. Noção de organização
 - 1.2. Princípios de organização
 - 1.3. Áreas de intervenção
 - 1.4. Documentos
2. Objectivos do documento
 - 2.1. Documento e a informação
 - 2.2. Arquivo
 - 2.3. Tipos e arquivo
3. Tarefas administrativas
 - 3.1. Correspondência e o arquivo
 - 3.2. Gestão de pessoal
 - 3.3. Aprovisionamento
 - 3.4. Contabilidade
 - 3.5. Facturação

4. Sistema de informação
 - 4.1. Noção de sistema de informação
 - 4.2. Circuito de informação
 - 4.3. Subsistemas
 - 4.4. Correio de correspondência clássico
 - 4.5. Correio electrónico

0778	Folha de cálculo	50 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construir, editar e imprimir folhas de cálculo. 2. Utilizar fórmulas, funções, gráficos e desenhos em folhas de cálculo. 	

Conteúdos

1. Folha de cálculo – conceitos gerais
 - 1.1. Elementos principais
 - 1.2. Ambiente de trabalho
2. Ficheiros e folhas de cálculo
 - 2.1. Abertura de ficheiros
 - 2.2. Gravação de ficheiros
 - 2.3. Utilização simultânea de ficheiros
 - 2.4. Acesso aos últimos ficheiros utilizados
 - 2.5. Alteração do nome e da posição de uma folha
3. Células
 - 3.1. Inserção e edição de texto em células
 - 3.2. Seleção de um conjunto de células
 - 3.3. Movimentação rápida de células
 - 3.4. Inserção de células
 - 3.5. Cópia e eliminação de células
 - 3.6. Preenchimento automático
 - 3.7. Formatação do texto das células
4. Formatação de linhas e colunas
 - 4.1. Seleção, inserção e eliminação de linhas e colunas
 - 4.2. Largura de coluna e altura de linha
 - 4.3. Omissão e visualização de colunas
5. Fórmulas
 - 5.1. Referências absolutas e relativas
 - 5.2. Fórmulas associadas a cálculos
6. Impressão de folhas de cálculo
 - 6.1. Definição da área a imprimir
 - 6.2. Pré-visualização da impressão
 - 6.3. Cabeçalho e rodapé

- 6.4. Margens
- 7. Funções
 - 7.1. Funções financeiras
 - 7.2. Funções estatísticas
 - 7.3. Edição de funções
- 8. Gráficos
 - 8.1. Tipos de gráficos
 - 8.2. Inserção de dados para gráficos
 - 8.3. Edição
- 9. Desenho
 - 9.1. Criação de desenhos e caixas de texto
 - 9.2. Movimentação e reunião de objetos
- 10. Listas de ordenação e filtros de dados

0754	Processador de texto	50 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar, editar e imprimir documentos. 2. Introduzir elementos gráficos em documentos. 3. Elaborar e editar documentos longos. 	

Conteúdos

1. Processador de texto – introdução
 - 1.1. Janela principal
 - 1.2. Inserção de texto (teclado)
 - 1.3. Modos de visualização básicos
 - 1.4. Ajuda
2. Operações básicas
 - 2.1. Criação, gravação e abertura de documentos
 - 2.2. Seleção de texto
 - 2.3. Anulação e repetição de ações
3. Formatações
 - 3.1. Formatações globais do documento
 - 3.2. Formatação do tipo de letra
 - 3.3. Formatações de parágrafo
 - 3.4. Utilização das tabelas pré-definidas
 - 3.5. Criação de listas
 - 3.6. Limites e sombreados
4. Edição e revisão de texto
 - 4.1. Múltiplos documentos abertos
 - 4.2. Cópia do texto
 - 4.3. Verificação ortográfica

- 4.4. Comando "localizar e substituir"
- 5. Impressão
 - 5.1. Impressão de documentos, envelopes e etiquetas
- 6. Tabulações, tabelas e colunas
 - 6.1. Definir tabulações
 - 6.2. Criação, modificação e formatação de tabelas
 - 6.3. Divisão do texto em colunas
- 7. Melhorar o aspeto visual
 - 7.1. Símbolos
 - 7.2. Caixas de texto
 - 7.3. Desenho, importação de imagens, inserção de formas automáticas
- 8. Documentos longos
 - 8.1. Quebras de página e de seleção
 - 8.2. Cabeçalhos e rodapés
 - 8.3. Estilos
- 9. Percorrer o documento rapidamente
 - 9.1. Divisão do ecrã
 - 9.2. Marcadores e referências cruzadas
 - 9.3. Legendas e notas de rodapé
 - 9.4. Criação de índice
 - 9.5. Destaques
 - 9.6. Visualização do mapa de um documento
 - 9.7. Junção de documentos

0779	Utilitário de apresentação gráfica	25 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construir e utilizar apresentações gráficas. 2. Aplicar elementos dinâmicos (som e imagem) às apresentações gráficas. 	

Conteúdos

1. Apresentador gráfico – conceitos gerais
 - 1.1. Características
 - 1.2. Ferramentas
 - 1.3. Apresentações gráficas
2. Inserção e edição de documento modelo
 - 2.1. Criação de dispositivos padrão (master)
 - 2.2. Inserção e formatação de texto
 - 2.3. Opções de impressão
 - 2.4. Ferramentas de texto, desenho e gráficos
 - 2.5. Efeitos especiais
 - 2.5.1. Animação de textos e objetos

2.5.2. Associação de sons

2.5.3. Transições – Efeitos de passagem de dispositivos

2.6. Difusão de dispositivos

0780	Aplicações de gestão administrativa	50 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definir o plano de instalações, de requisitos funcionais, de acessos e segurança de aplicações informáticas de gestão administrativa. 2. Instalar, parametrizar e configurar aplicações informáticas de gestão administrativa. 	

Conteúdos

1. Plano de instalação
 - 1.1. Requisitos do hardware
 - 1.2. Requisitos dos sistemas operativos ou de outro *software* de base
 - 1.3. Requisitos da estrutura de segurança, da aplicação e dos dados
2. Plano de requisitos funcionais
 - 2.1. Técnicas de inventariação dos requisitos funcionais
 - 2.2. Parâmetros de gestão a implementar
 - 2.3. Definição das interfaces com o utilizador
 - 2.4. Definição das interfaces intermódulos
 - 2.5. Definição das grelhas de acesso aos módulos
3. Plano de acessos
 - 3.1. Requisitos impostos pela aplicação
 - 3.2. Requisitos impostos pela organização
 - 3.3. Estrutura de perfis de grupo e individuais
 - 3.4. Segurança da aplicação versus dados
4. Procedimentos da instalação
 - 4.1. Regras técnicas definidas no manual de instalação
 - 4.2. Parametrização de acordo com os requisitos técnicos e funcionais
 - 4.3. Customização face ao plano de requisitos funcionais da organização

0781	Análise de sistemas de informação	50 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconhecer e utilizar as diferentes metodologias de análise de sistemas de informação, no âmbito do processo de informatização de uma organização. 	

Conteúdos

1. Análise de sistemas – conceitos gerais

- 1.1. Definição
- 1.2. Classificação
- 1.3. Objectivos
2. Metodologias de análise de sistemas
 - 2.1. Classificação
 - 2.2. Objectivos
3. Ferramentas de análise estruturada
 - 3.1. Diagrama de contexto
 - 3.2. Diagrama de fluxo de dados (DFD)
4. Dicionário de dados
 - 4.1. Utilidade e regras de definição
 - 4.2. Relação com o DFD
5. Diagramas de entidade – associação (DEA)
 - 5.1. Componentes dum DEA
6. Definição detalhada de dados
 - 6.1. Nome e descrição de dados
 - 6.2. Campos chave
 - 6.3. Simplificação das tabelas através de normalização
 - 6.4. Tabelas de descrição de códigos
 - 6.5. Modelos de dados
7. Modelos físicos
 - 7.1. Relacional
 - 7.2. Rede
 - 7.3. Hierárquico
8. Modelos lógicos
 - 8.1. Entidade-Associação
 - 8.2. Semântico
9. Organização de ficheiros versus bases de dados
 - 9.1. Organização de ficheiros e modo de acesso
 - 9.2. Relação entre ficheiros e bases de dados
10. Ambiente de acesso a bases de dados
 - 10.1. Independência dos dados
 - 10.2. Inter-relação entre dados
 - 10.3. Partilha na utilização dos dados
 - 10.4. Integridade dos dados
 - 10.5. Redundância da informação

0782	Programação em C/C++ - estrutura básica e conceitos fundamentais	50 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconhecer a estrutura básica de um programa em linguagem C/C++. 2. Enunciar os conceitos fundamentais da linguagem de programação C/C++. 	

Conteúdos

1. Estrutura de um programa em C/C++
 - 1.1. Função `main ()`
 - 1.2. Estrutura de um programa
2. Dados em C/C++
 - 2.1. Variáveis e consoantes
 - 2.2. Declaração de variáveis
 - 2.3. Tipos de dados
3. Função `printf ()`
 - 3.1. Constantes
 - 3.2. Variáveis
 - 3.3. Formatação
 - 3.4. Sequências de escape
 - 3.5. Carateres gráficos
 - 3.6. Valores de virgula flutuante
4. Cadeia de carateres e entrada e saída de dados formatados
 - 4.1. Cadeia de carateres
 - 4.2. Função `scanf ()`
 - 4.3. Códigos de formatação para a função `scanf ()`
 - 4.4. Códigos de modificação para a função `scanf ()`
 - 4.5. Operador de endereço `&`
 - 4.6. Função `strlen()`
 - 4.7. Directiva `#define`
 - 4.8. Funções `getche()` e `getch()`
 - 4.9. Funções `getchar()` e `putchar()`

0783	Programação em C/C++ - ciclos e decisões	50 horas
Objetivos	1. Identificar os ciclos e decisões subjacentes à linguagem de programação C/C++.	

Conteúdos

1. Operadores e expressões em C/C++
 - 1.1. Operadores aritméticos
 - 1.2. Operador de atribuição
 - 1.3. Operadores `+, -, /` e `*`
 - 1.4. Operador unário `-`
 - 1.5. Operador módulo `%`
 - 1.6. Operador de incrementos `++`
 - 1.7. Operador de decrementos `--`

2. Expressões aritméticas
 - 2.1. Precedências dos operadores
 - 2.2. Operadores de atribuição +=, -=, *=, /= e %=
 - 2.3. Operadores *cast*
 - 2.4. Operadores relacionais
 - 2.5. Expressões relacionais
3. Estruturas repetitivas em C/C++
 - 3.1. Implementação com a instrução *while*
 - 3.2. Implementação com a instrução *do while*
4. Estruturas repetitivas complexas
 - 4.1. Estruturas matriciais
 - 4.2. Condições de controlo
5. Estruturas alternativas em C/C++
 - 5.1. Instrução *if* e *if else*
 - 5.2. Condições e operadores lógicos
 - 5.3. Alternativas múltiplas
 - 5.4. Instruções *break*, *continue* e *goto*

0784	Programação em C/C++ - funções e estruturas	50 horas
Objetivos	1. Identificar as funções e estruturas constantes na linguagem de programação C/C++.	

Conteúdos

1. Funções
 - 1.1. Estrutura e argumentos de uma função
 - 1.2. Variáveis locais
 - 1.3. Tipos de funções
 - 1.4. Funções recursivas
 - 1.5. Classes de armazenamento
2. Matrizes
 - 2.1. Declaração de matrizes
 - 2.2. Armazenamento de dados numa matriz
 - 2.3. Leitura de dados de uma matriz
 - 2.4. Matrizes unidireccionais
 - 2.5. Matrizes multidimensionais
 - 2.6. Matrizes como argumento de funções
3. Cadeias de caracteres (string)
 - 3.1. *Strings* constantes
 - 3.2. *Strings* variáveis
 - 3.3. Matriz de *strings*
 - 3.4. Leitura de *strings*

- 3.5. Escrita de *strings*
- 3.6. Função *printf* ()
- 4. Apontadores
 - 4.1. Definição e declaração de apontadores
 - 4.2. Operador indireto (*)
 - 4.3. Atribuição de valores a variáveis apontadores
 - 4.4. Operações com apontadores
 - 4.5. Apontadores para matrizes
 - 4.6. Apontadores para *strings*
 - 4.7. Apontadores para funções apontadores como argumento de uma função
- 5. Estruturas
 - 5.1. Definição e declaração de uma estrutura
 - 5.2. Inicialização de uma estrutura
 - 5.3. Matrizes de estruturas
 - 5.4. Apontadores para estruturas
 - 5.5. Estruturas em lista ligada
- 6. Uniões
 - 6.1. Definição e declaração de uniões
 - 6.2. Uniões de estruturas

0785	Programação em C/C++ - formas complexas	50 horas
Objetivos	1. Reconhecer as formas mais complexas de programação em C/C++.	

Conteúdos

- 1. Impressão de caracteres por acesso direto à memória
 - 1.1. Sistema binário, hexadécimal e octal
 - 1.2. Operadores sobre os bits
 - 1.3. Conversão entre sistemas
 - 1.4. Campos *bit*
- 2. Pré-processor C/C++ e directivas
 - 2.1. Directiva *#define*
 - 2.2. Macros e funções comparação
 - 2.3. Directiva *#include*
 - 2.4. Directivas *#undef*, *#if*, *#ifdef*, *#ifndef*, *#else*, *#endif* e *#error*
- 3. Ficheiros
 - 3.1. Níveis de leitura e escrita em ficheiros
 - 3.2. Abertura e fecho de ficheiros
 - 3.3. Condições de erro
 - 3.4. *Buffers*
 - 3.5. Outras funções de manipulação de ficheiros

0786	Instalação e configuração de sistemas de gestão de bases de dados	50 horas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconhecer as áreas de intervenção de um administrador de base de dados. 2. Definir e implementar um plano de instalação de um sistema de base de dados. 3. Proceder à gestão e instalação de base de dados. 	

Conteúdos

1. Áreas de intervenção de um administrador de base de dados
 - 1.1. Manutenção do equipamento, da rede e do sistema operativo e do servidor File/Print
 - 1.2. Manutenção do sistema de base de dados
 - 1.3. Plano de instalação de um sistema de base de dados
2. Gestão da instalação de base de dados
 - 2.1. Configuração do servidor
 - 2.2. Gestão de dispositivos
 - 2.3. Gestão de base de dados
 - 2.4. Gestão dos objetos de base de dados
 - 2.5. Gestão de modelos de *logins*
 - 2.6. *SQL Scripts*
 - 2.7. Modelo de *backup*
 - 2.8. Partilha de tarefas
 - 2.9. Gestão de alertas
 - 2.10. Gestão de atividade dos utilizadores
3. Dispositivos em base de dados
 - 3.1. Criação, alteração e remoção de dispositivos
4. Gestão de base de dados
 - 4.1. Criação de uma base de dados
 - 4.2. Opções de base de dados
 - 4.3. Operações sobre a base de dados
5. Utilizadores de base de dados
 - 5.1. Grupo de utilizadores
 - 5.2. Perfil de utilizador
6. Segurança de base de dados
 - 6.1. Níveis de segurança
 - 6.2. Hierarquia da segurança
 - 6.3. Permissões sobre objetos
 - 6.4. Procedimentos de segurança de dados

0787	Administração de bases de dados	50 horas
------	--	----------

Objetivos

1. Proceder à replicação de base de dados e à execução e gestão de cópias de segurança e reposições.
2. Executar a gestão de transações e a importação e exportação de dados.

Conteúdos

1. Replicação de base de dados
 - 1.1. Modelos e plano
 - 1.2. Requisitos técnicos e funcionais e análise da topologia
 - 1.3. Replicação para subscritores de ODBC
2. Gestão das transações
 - 2.1. Aplicações com transações distribuídas
 - 2.2. Instalação de *software* de transações no servidor e nos clientes
3. Cópias de segurança
 - 3.1. Cópia de segurança da base de dados, das transações e das tabelas
 - 3.2. Programação de cópias de segurança
4. Reposições
 - 4.1. Preparação, verificação e execução
5. Importação e exportação de dados
 - 5.1. Comandos e formatos
 - 5.2. *Unique index*
 - 5.3. Constrangimentos
 - 5.4. Valor de defeito, regras de gestão e *triggers*

0788

Instalação e administração de servidores WEB

50 horas

Objetivos

1. Planear, instalar e gerir um servidor *intranet* e *Internet* em ambiente *web*.

Conteúdos

1. Planificação e desenho de uma estrutura de servidor *web*
2. Instalação e configuração de um servidor em ambiente *intranet* e *Internet* com serviços *FTP*, *CHAT*
3. Gestão de um servidor *intranet* e *Internet* mantendo utilizadores e segurança

0789

Fundamentos de linguagem JAVA

50 horas

Objetivos

1. Reconhecer os princípios fundamentais da linguagem de programação orientada por objetos.

Conteúdos

1. Programação orientada por objetos
 - 1.1. Conceitos, objetos, classes, atributos e procedimentos
 - 1.2. Criação de uma classe
 - 1.3. Herança, interface e *packages*
 - 1.4. Subclasse
2. Princípios da linguagem JAVA
 - 2.1. Variáveis e tipos de dados
 - 2.2. Literais
 - 2.3. Expressões e operadores
 - 2.4. Operadores aritméticos e lógicos
 - 2.5. Precedência dos operadores nas expressões
 - 2.6. Cadeias de caracteres
3. Objetos
 - 3.1. Novos objetos
 - 3.2. Parâmetros em *applets*
 - 3.3. Acesso
 - 3.4. Conversão e comparação de objetos
 - 3.5. Classe de um objecto
 - 3.6. Livraria de classes do JAVA
4. Estruturas de dados matriciais
 - 4.1. Definição e declaração de matrizes
 - 4.2. Objetos matriz
 - 4.3. Acesso a elementos da matriz
 - 4.4. Matrizes multidimensionais
5. Estruturas lógicas condicionais
 - 5.1. Operador condicional
 - 5.2. Instrução *IF* e *Switch*
6. Estruturas lógicas repetitivas
 - 6.1. Instrução *for*, *while* e *do while*
 - 6.2. Ciclos e quebras de ciclo
 - 6.3. Erros comuns em ciclos
7. Classes e métodos
 - 7.1. Definição de classes
 - 7.2. Criação de instancias e variáveis classe
 - 7.3. Criação de métodos e passagem de argumentos em métodos
 - 7.4. Criação de métodos com diferentes argumentos
 - 7.5. Método construtor e finalizar

10791

Desenvolvimento de aplicações web em JAVA

50 horas

Objetivos

1. Implementar e criar aplicações Java EE.
2. Gerir regras de negócio utilizando POJOs, EJBs, SOAP WebServices, e JMS.
3. Administrar persistência utilizando JPA.
4. Garantir a segurança nas aplicações web.

Conteúdos

1. Introdução ao JAVA EE
2. Introdução à programação web
 - 2.1. Fundamentos de HTML
 - 2.2. Introdução ao CSS e JavaScript
3. Persistência utilizando entidades JPA
4. Modelo lógico com EJB
5. API de Serviço de mensagens
6. Serviços SOAP com JAX-WS
7. Aplicações web com Servlets, JSP's, WebSockets e JSF
8. Serviços com JAX-RS
9. Segurança em aplicações web

0791

Programação em JAVA - avançada

50 horas

Objetivos

1. Reconhecer as estruturas complexas da programação em JAVA.

Conteúdos

1. Comunicação em rede
 - 1.1. Linguagem JAVA e comunicação em rede
 - 1.2. *Links* em *applets*
 - 1.3. Comunicação entre *applets*
2. Modificadores
 - 2.1. Controlo de acesso a métodos e variáveis
 - 2.2. Modificador final
 - 2.3. Métodos e classes *abstract*
3. *Packages*
 - 3.1. Programas
 - 3.2. Escrita do código
 - 3.3. Excepções em JAVA
 - 3.4. Limitações colocadas na programação
 - 3.5. Clausula *finally*
4. *Multithreading*

- 4.1. Paralelismo
- 4.2. Sincronismo
- 4.3. Criação, utilização e paragem de *threads*
- 4.4. Partilha
- 5. *Streams*
 - 5.1. *Input e output - streams*
 - 5.2. Classes relativas a *streams*

0792	Criação de páginas para a web em hipertexto	25 horas
Objetivos	1. Elaborar páginas para a <i>web</i> , com recurso a hipertexto.	

Conteúdos

1. Conceitos gerais de HTML
 - 1.1. Ficheiros HTML
 - 1.2. Estrutura da página HTML
2. Ligações
 - 2.1. *Tag* para ligação
 - 2.2. Ligação local com caminhos relativos e absolutos
 - 2.3. Ligação a outros documentos na *Web* e a determinados locais dentro de documentos
3. Formatação de texto com HTML
 - 3.1. Estilos de caracteres, caracteres especiais e fontes
 - 3.2. Quebra de linha de texto
 - 3.3. Endereços de *mail*
4. Imagens
 - 4.1. Imagens *online*
 - 4.2. Imagens e ligações
 - 4.3. Imagens externas e de fundo
 - 4.4. Atributos das imagens
 - 4.5. Referência das cores, cor de fundo e de texto
 - 4.6. Preparação das imagens
5. Multimédia na *web*
 - 5.1. Ficheiros de som e de vídeo
6. Animação na *web*
 - 6.1. Animação através de ficheiros de imagens GIF e JAVA
7. Desenho de páginas *web*
 - 7.1. Estrutura da página
 - 7.2. Ligações, imagens fundos e cores
8. Tabelas
 - 8.1. Definição e constituição de uma tabela
 - 8.2. Alinhamento de células e tabelas

8.3. Dimensão das colunas e tabelas

9. *Frames*

9.1. Definição e atributos de *frames*

9.2. Conjuntos e ligações de *frames*

10. Mapas

10.1. Estrutura de *map* e utilização de e <AREA>

10.2. Atributo *USEMAP*

10.3. Coordenadas e ligações

10.4. Páginas *Web* com mapas

0793

Scripts CGI e folhas de estilo

25 horas

Objetivos

1. Desenvolver páginas para a *web*, através de *scripts CGI* e folhas de estilo.

Conteúdos

1. *Forms*

1.1. Estrutura e desenho

1.2. Campos de entrada

1.3. Botões *submit* e *radio*

1.4. *CheckBoxes*

1.5. Selecções

1.6. Área de textos

1.7. Campos não visíveis

1.8. Carregamento de ficheiros através de *forms*

2. *CGI Script*

2.1. Estrutura e variáveis CGI

3. HTML dinâmico

3.1. Posicionar *objectos*

3.2. *Layers*

3.3. *Z-orders*

3.4. *Layers visíveis* e *invisíveis*

3.5. Posicionamento de *objectos*

4. *Style sheets*

4.1. Conceitos

4.2. *Styles sheets* em HTML