



INFORMAÇÃO

Prova de Equivalência à Frequência

Data: Abril de 2018

Aplicações Informáticas B

Prova 303 | 2018

12^o Ano de Escolaridade

1. Introdução

A prova de Aplicações Informáticas B – 12^o Ano, código 303, é constituída por uma **prova escrita**, cotada para 20 valores (200 pontos).

2. Objeto da avaliação

Conteúdos	Objetivos
Imagem Digital <ul style="list-style-type: none">• Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais• Geração e captura de imagem• Conhecer software de gravação, organização e exibição de imagens em suportes óticos de memória.• Distinguir imagens vetoriais e de mapa de bits, enunciando as características mais importantes de cada um.• Analisar de forma crítica o uso de fontes em documentos de diferentes tipos.	<ul style="list-style-type: none">• Esclarecer como se definem as cores, recorrendo a software adequado, nos vários modelos.• Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as características mais importantes de cada um, nomeadamente a sua adequação ao tipo de suporte onde as imagens vão ser colocadas.• Demonstrar como efetuar conversão de formatos de ficheiros.• Explicar o que é a compressão de imagens.
Algoritmos e pseudocódigo <ul style="list-style-type: none">• Dados e tipos de dados.• Operadores aritméticos e prioridades.• Compatibilidades de tipos; expressões.• Operadores lógicos.• Variáveis e constantes.• Declaração.• Atribuição.• Instruções de entrada e de saída.• Estruturas de controlo:<ul style="list-style-type: none">Sequencial;Seleção;Repetição;• Algoritmos de ordenação.• Algoritmos de pesquisa.• Outros algoritmos.	<ul style="list-style-type: none">• Representar as estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo.• Criar algoritmos para resolver problemas simples e representá-los em pseudocódigo.
Animação 2D <ul style="list-style-type: none">• Animação de objetos através dos métodos “frame by frame”, “shape tween” e “motion tween”.• Operações com layers.• Operações com símbolos.	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer técnicas de animação 2D.• Conhecer métodos para criar e distribuir pequenas animações.• Enunciar formas de reutilização de trechos de animação.

3. Características e estrutura		
Estrutura	Cotação	
Grupo 1: Imagem Digital	80 pontos	
Grupo 2: Algoritmos	40 pontos	
Grupo 3: Animação 2D	80 pontos	
	TOTAL	200 pontos

4. Critérios gerais de classificação
Apenas será atribuída a cotação máxima a cada uma das questões propostas, se forem integral e rigorosamente cumpridas todas as indicações fornecidas.

5. Material
Esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

6. Duração
90 minutos.