

Planificação Geral
2023/2024

Disciplina: **Redes de Comunicação**
Ano: **2.º F**

1.º Semestre		2.º Semestre	
N.º de aulas previstas	86	N.º de aulas previstas	58
Aprendizagens Essenciais/Conteúdos			
MÓDULO 4			
<ul style="list-style-type: none"> • Construção base de páginas Web: <ul style="list-style-type: none"> ○ Estrutura de páginas Web; ○ Etiquetas comuns em páginas Web; ○ Hiperligações; ○ Integração de imagens; ○ Propriedades e formatação de páginas Web. • Utilização e formatação de tabelas. • Utilização de formulários. • Conceitos de eventos e <i>Javascript</i> aplicados a páginas Web. • Utilização de <i>Cascading Style Sheets</i>. • Publicação de sites e gestão de conteúdos. 			
MÓDULO 5			
<ul style="list-style-type: none"> • Introdução à programação Web. • <i>Scripting</i> do lado do servidor e do lado do cliente. • Técnicas básicas de escrita de páginas dinâmicas. • Variáveis e estruturas de controlo de execução: <ul style="list-style-type: none"> ○ Variáveis e tipos de dados; ○ Enumeradores e constantes; ○ Operadores, decisões e ciclos; ○ Scope e tempo de vida de variáveis. • Objetos disponibilizados pela linguagem. • Métodos, propriedades e eventos dos principais objetos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Eventos globais; ○ Eventos indiretos; ○ Anulação de eventos. • Objetos dinâmicos de escrita e pedidos de dados. • Noção de sessão e <i>Cookies</i>. • Tratamento de erros. 			
MÓDULO 6			
<ul style="list-style-type: none"> • Modelo de programação cliente-servidor: <ul style="list-style-type: none"> ○ Servidores monoclientes e multivalentes; ○ Resolução e formatação de endereços IP. • A interface <i>Socket</i>: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Sockets</i> UDP e TCP; ○ Criação de <i>sockets</i>; ○ Associação de <i>sockets</i> com a ligação; ○ Envio e receção de informação via <i>socket</i>. • Programação de servidores. 			

- Programação de clientes.

MÓDULO 7A

- Linguagens de *Scripting*:
 - Diferenças da Linguagem face ao padrão;
 - Validações locais (no cliente);
 - Animações (no cliente);
 - Programação Orientada a Eventos;
 - Processamento de informação no cliente: Cookies e outras técnicas.
- Bases de Dados:
 - Utilização de ferramentas de acesso a BDs;
 - Utilização do SQL em consultas; inserção, modificação e eliminação de dados;
 - Formatação de saída de BDs num *Browser*.
- Desenvolvimento de conteúdo dinâmico no servidor.
Desenvolvimento de conteúdo ativo no cliente.

PONDERAÇÃO POR DOMÍNIOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
Domínios de aprendizagem	Ponderação	CrITÉrios de avaliação
Domínio 1 – Informar e Comunicar	30%	Compreensão Apropriação Rigor Clareza Raciocínio
Domínio 2 – Raciocinar e Resolver Problemas	70%	Reflexão Criatividade Responsabilidade Participação Cooperação