

CURSO PROFISSIONAL DE TÉCNICO DE GESTÃO E PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL – 2017

Projeto 1: QUIZ



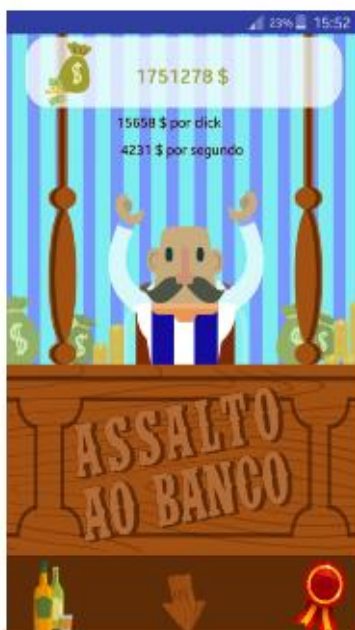
Jogo **QUIZ** desenvolvido em *App Inventor 2*, com questões de cultura geral, e um sítio *web* para divulgação da aplicação <https://pap12pi3.github.io/quiz/>

Projeto 2: Aplicação para Android da marca Cx



O projeto tem como objetivo dar a conhecer e mostrar aos clientes da marca Cx os diversos acessórios que nela se encontram, os eventos onde a marca irá estar presente, efetuar encomendas, contactar a marca, visualizar o site e a página do *facebook*, utilizando uma aplicação Android desenvolvida em *App Inventor 2*.

Projeto 3: Aplicação para *Android* e *Website*



Um jogo do tipo *clicker game* desenvolvido para *Android*. Um jogo simples, com um objetivo simples: Ter mais dinheiro possível.

O utilizador/jogador tem a oportunidade de comprar “upgrades/melhoramentos” para ganhar cada vez mais dinheiro. Pode, também, personalizar o visual do jogo, comprando “itens de personalização”.

A aplicação encontra-se disponível no *Google Play Store*. Basta abrir aplicação *Play Store* e procurar por “Assalto ao Banco SeTi”;

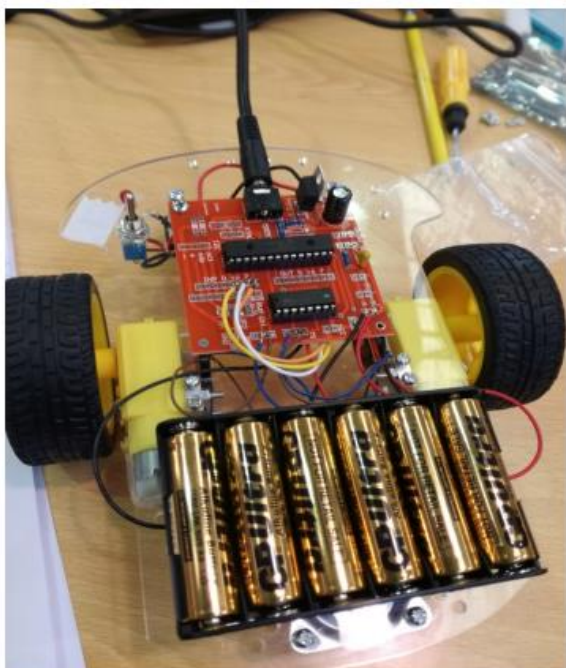
Foi desenvolvido um *site*. Link: <https://assaltoaobanco.github.io/>

Projeto 4: Jogo *Puzzle* para *Android* – “Juno”



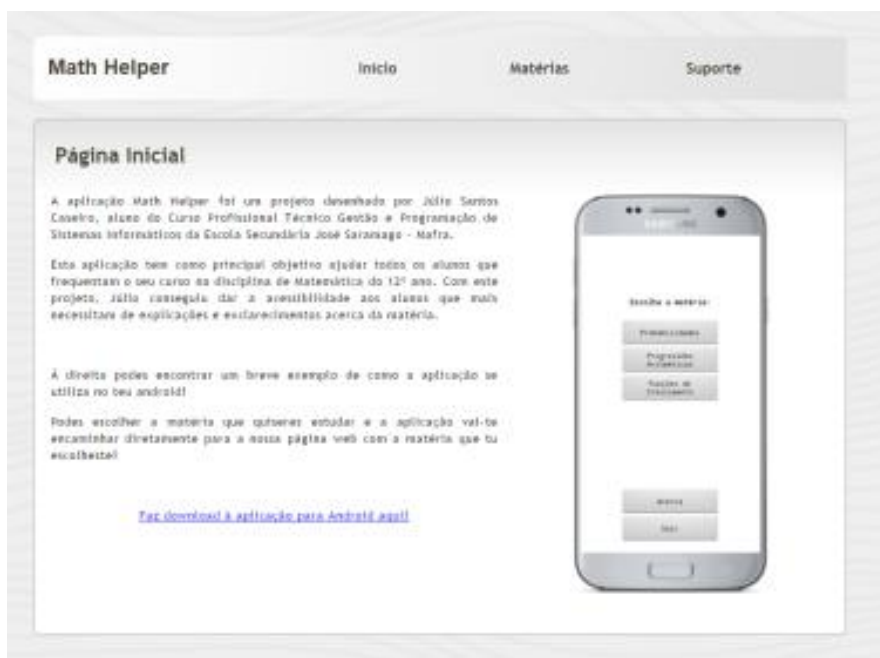
Jogo para *Android* com objetivo de chegar ao fim de um labirinto, no menor tempo possível.

Projeto 5: Robô seguidor de linhas



Apresentação de um robô com programação para o seguimento de linhas.

Projeto 6: Math Helper



Um website e uma aplicação Android para aceder a conteúdos de matemática.

Projeto 7: Blogue Academia Sénior da Venda do Pinheiro



Um blogue para dar a conhecer o trabalho desenvolvido na Academia Sénior da Venda do Pinheiro, nomeadamente, nas aulas de informática.