



12.º CT1 - Carolina Gabriel Duarte Afonso Mariana MartimNobre Beatriz MariaLeandro Vasco Francisca Diana Bruno Ângela GonçaloAgostinho Ana Marialnês Salvador Matilde GonçaloBranco Alexandra MartimPessoa Rodrigo Rita



12.º CT2 - TomásCruz Dinis Artur BernardoCarvalhoTiago Victória Afonso MariaJoão Henrique Soraia MartimRibeiro João Mariana Daniela MartimSimões Tomé Guilherme BernardoMiranda TomásSequeira Marco



12.º CT3 12.º LH2 - Martim Pedro Guilherme Daniela Helena Gabriel Carlos Letícia Jorge Clara Júlia Inês Natacha Lucas Afonso



12.º LH1 - RafaelaAlves Sara Beatriz Tércio MariaEduarda Miguel MartimDeante Gabriel Camila MartimSimões Diana RafaelaBranco Eduarda Ana Simão Gonçalo Alexandra Rafael Rodrigo Juliana Gabriela Daniela César Clara Gerson Lucas



12.º CSE - SimãoGuímaro DuarteMiranda JoanaSimões Nelly Pedro Guilherme Érica AfonsoSantos Lara Marta Martim Edmar JoanaMiranda Íris Tiago André Eduardo



AfonsoLoisas DuarteReigota
SimãoFerreira



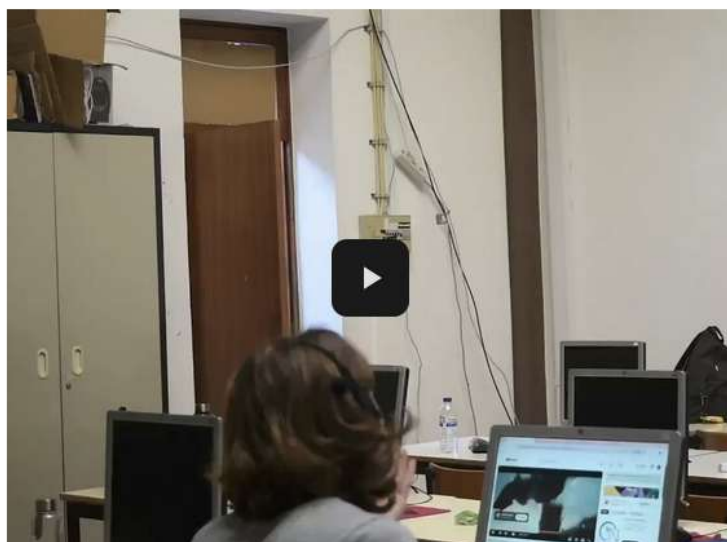
João



12.º CT3 - Carina Juliana



12.º CT2 - Ana Rodrigo



Participação no Desafio Internacional de Pensamento Computacional - Bebras



Participação no Desafio Internacional de Pensamento Computacional - Bebras





Um total de 129 alunos está a participar na edição deste ano do Bebras – Desafio Internacional de Pensamento Computacional, uma iniciativa que desafia estudantes de todo o mundo a pôr à prova o raciocínio lógico e a capacidade de resolução de problemas. São quase todos alunos das sete turmas de 12.º ano, estando a realizar os desafios durante as aulas de Aplicações Informáticas B e Oficina de Multimédia B. Durante 45 minutos, os participantes enfrentam 12 desafios, que abordam conceitos fundamentais da informática e do pensamento computacional. Cada problema é cuidadosamente desenhado para estimular o pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de decompor problemas complexos em passos simples e lógicos. O Bebras é uma competição internacional que envolve mais de 80 países e tem como objetivo promover o interesse dos jovens pelas áreas das ciências da computação e tecnologia.



Ano: 12 | Turma: 12AV

#	Nome		Top Global
	Primeiro	Último	
1	B	Silva	Top 10%
2	R	Sequeira	Top 10%

Ano: 12 | Turma: 12CSE

#	Nome		Top Global
	Primeiro	Último	
1	É	Cavadas	Top 10%
2	G	Ferreira	Top 25%
3	S	Guímaro	Top 25%
4	J	Caetano	Top 25%
4	L	Moreira	Top 25%

Ano: 12 | Turma: 12CT1

#	Nome		Top Global
	Primeiro	Último	
1	M	Pascoal	Top 10%
2	M	Pascoal	Top 10%
3	A	Yan	Top 10%
3	B	Serra	Top 10%
3	C	Silva	Top 10%
3	Á	Pereira	Top 10%
7	R	Sousa	Top 10%
8	D	Nogueira	Top 25%
9	S	Graça	Top 25%
10	V	Caldeira	Top 25%
11	A	Almeida	Top 25%
12	G	Branco	Top 25%

Ano: 12 | Turma: 12CT2

#	Nome		Top Global
	Primeiro	Último	
1	M	Simões	Top 1%
2	R	Silva	Top 10%
3	T	Oliveira	Top 10%
4	H	Gonçalves	Top 10%
5	M	Antunes	Top 10%
6	A	Breda	Top 25%
7	M	Ribeiro	Top 25%
8	B	Carvalho	Top 25%
8	D	Soules	Top 25%
10	T	Cruz	Top 25%
11	J	Reis	Top 25%
12	S	Agostinho	Top 25%
13	A	Oliveira	Top 25%

Ano: 12 | Turma: 12CT3

#	Nome		Top Global
	Primeiro	Último	
1	P	Pessoa	Top 10%
2	J	Sousa	Top 25%
3	L	Moreira	Top 25%
4	J	Silvestre	
5	A	Alegre	
6	C	Ferreira	

Ano: 12 | Turma: 12LH2

#	Nome		Top Global
	Primeiro	Último	
1	C	Januário	Top 25%

Ano: 12 | Turma: 12LH1

#	Nome		Top Global
	Primeiro	Último	
1	A	Silva	Top 10%
2	C	Silva	Top 10%
3	A	Garcia	Top 25%
3	C	Pedreiro	Top 25%
5	G	Pinto	Top 25%

Ano: 10 | Turma: 10CT2

#	Nome		Top Global
	Primeiro	Último	
1	A	Riakhovskii	Top 1%

Divulgados os resultados do Desafio de Pensamento Computacional Bebras, que contou com a participação de 150 mil alunos a nível nacional, é com grande satisfação que destacamos o excelente desempenho dos nossos 127 alunos, distribuídos por 8 turmas: dois alunos (do 10.º CT2 e do 12.º CT2) alcançaram o top 1% nacional, 17 integraram o top 10% e 23 posicionaram-se entre os 25% melhores.

Parabéns a todos os participantes por este notável resultado, num desafio que, mais uma vez, se afirmou como um verdadeiro sucesso e uma celebração do pensamento computacional!

Participação no torneio de Programação TECLA

No dia 11 de fevereiro realizou-se a fase de apuramento deste torneio organizado pela Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Águeda, contando com a participação de cinco equipas constituídas por alunos das turmas 10.º CT2, 12.º CT1, 12.º CT2 e 12.º CT3. Participaram, ao todo, 475 equipas provenientes de 37 escolas. Três das nossas equipas resolveram dois problemas, alcançando os 32.º, 46.º e 57.º lugares. As restantes equipas resolveram um, classificando-se nos 69.º e 77.º lugares. Encontram-se ainda em fase de apuramento os resultados finais. Tendo em conta a limitação a três equipas por escola e as várias desclassificações registadas, perspectiva-se a possibilidade de participação na final, a realizar em março.



Brilhante 2.º lugar no torneio de programação TECLA

No dia 11 de março realizou-se, na ESTGA, em Águeda, a final do Torneio Estudantil de Computação Multilíngua de Aveiro. A equipa ESLF05, constituída por alunos do 10.º CT2 e do 12.º CT2, que havia garantido o apuramento na fase preliminar, marcou presença nesta final e teve um desempenho extraordinário, conseguindo resolver 4 dos 5 problemas propostos. Alcançar o 2.º lugar, num torneio que contou com a participação de 475 equipas provenientes de 37 escolas, das quais apenas 26 se apuraram para a final, representa um enorme triunfo, e enaltece o nosso Agrupamento, que já é uma referência em torneios de programação. Parabéns aos alunos pelo esforço, dedicação e excelente conquista! A programação é uma área de grande importância e resultados como este reforçam o potencial para um futuro brilhante, tanto no ensino superior como na futura vida profissional.



A Pastéis de Águeda

Introdução

Os pastéis de Águeda são um dos doces típicos de Águeda. Têm uma forma circular com um raio cujo comprimento é mais ou menos constante mas que pode variar. No entanto, para simplificar, vamos considerar que os pastéis têm a forma de um quadrado.

Problema

Uma pastelaria adquiriu caixas retangulares de vários tamanhos para embalar os seus pastéis de Águeda. Os pastéis são colocados nas caixas sem sobreposições e sem serem comprimidos, sempre que for possível a sua colocação.

Prestando-se que, dadas as dimensões da caixa e dos pastéis, calcular quantos pastéis cabem dentro da caixa.

Dados de entrada

A primeira linha contém dois números, separados por um espaço, com o comprimento e a largura da caixa.

A segunda linha contém o comprimento do lado dos pastéis de Águeda a embalar. Atenção que, para simplificar, considere-se que os pastéis têm a forma de um quadrado.

Restrições

O comprimento e a largura da caixa são naturais com um valor máximo de 50.

O comprimento do lado do pastel é um natural com um valor entre 5 e 10, inclusive.

Dados de saída

Um número natural com o número de pastéis que cabem na caixa.

B Distâncias

Introdução

O Manuel mora num bairro com várias quarteiras de prédios dispostos ortogonalmente, separados por ruas perpendiculares umas às outras. O bairro é também atravessado diagonalmente por uma avenida.

Problema

O Manuel mora na esquina C. A mãe pede-lhe muitas vezes para ir ao supermercado que fica na esquina A e também ao quiosque que fica na esquina B. Outras vezes pede-lhe apenas para ir ao supermercado e outras só para ir ao quiosque. Para ele planear convenientemente as suas deslocações, o Manuel gostaria de saber exatamente as distâncias que percorre, mas não quer estar a medir todas as combinações.

Ele está então à procura de uma App que lhe permita calcular cada uma das distâncias AB, AC e BC, mas fazendo apenas duas medições. Podes ajudar a programar o algoritmo de tal App?

Dados de entrada

O programa deve aceitar três parâmetros de entrada, separados por um espaço, com as distâncias AB, BC, AC. Dois destes parâmetros são as distâncias conhecidas, com valores numéricos inteiros, e o parâmetro correspondente à distância que se pretende obter deve ser introduzido como "?". Este programa deve permitir que qualquer das 3 distâncias seja a incógnita que se pretende obter.

C Aprovação a uma disciplina com nota mínima

Introdução

Numa disciplina com avaliação contínua, a classificação final resulta da combinação ponderada de vários momentos de avaliação, como testes, trabalhos e projetos, que podem ter pesos diferentes na classificação final. Além disso, pode ser exigida uma nota mínima em alguns desses momentos, por exemplo, no teste final, para que o aluno possa ser considerado aprovado, mesmo que a média ponderada global seja suficiente.

Problema

Desenvolva um programa que leia as notas de vários momentos de avaliação de uma disciplina e os respetivos pesos, calcule a classificação final e indique se o aluno está aprovado ou reprovado.

As regras são as seguintes:

- Existem pelo menos dois momentos de avaliação (por exemplo, 1: teste 1, 2: teste 2, 3: trabalho, 4: teste final).
- Cada momento tem um peso em percentagem na nota final, e a soma de todos os pesos é 100%.
- Pode haver momentos específicos para os quais é exigida uma nota mínima.
- A classificação final é a média ponderada de todos os momentos.
- O aluno é aprovado se, simultaneamente:
 - a classificação final é maior ou igual a 9,5;

		A	B	C	D	E	RESOLV
1	CIC CIC 21	0:03:24 (0)	0:26:23 (0)	0:27:52 (0)	1:50:42 (0)	1:07:03 (0)	5
2	ESLF ESLF 05	0:07:20 (0)	0:19:57 (1)	0:48:53 (0)	1:48:26 (1)		4
3	CIC CIC 09	0:53:09 (2)	0:13:14 (0)	1:11:44 (2)	1:21:25 (0)		4
4	AEI AEI 02	0:06:15 (0)	0:17:49 (0)	0:36:10 (0)	----- (2)		3
5	ESEN ESEN 08	0:17:28 (1)	0:52:31 (3)	0:46:03 (0)			3
6	AEPBS AEPBS 13	0:57:32 (4)	0:18:24 (0)	0:45:40 (1)			3
7	ESEN ESEN 10	0:11:06 (0)	0:43:45 (0)	1:33:04 (1)			3
8	CIC CIC 18	1:30:54 (3)	0:36:47 (0)	0:57:52 (0)			3
9	ESAP ESAP 07	----- (1)	0:27:21 (0)	1:57:57 (3)			2
10	CIC CIC 08	----- (9)	1:57:25 (0)	1:50:05 (2)			2
11	AEEst AEEst 04	0:13:31 (0)					1
12	AEBD AEBD 01	----- (4)	0:36:28 (0)	----- (4)			1
13	AEDSI AEDSI 03	0:27:26 (2)	----- (1)				1
14	COL GAIA COL GAIA 03	----- (2)		0:49:57 (1)			1

Participação no torneio de Programação TOPAS

6.º e 8.º lugares no Torneio de Programação TOPAS

Decorreu no dia 8 de maio, no Departamento de Ciência de Computadores da Universidade do Porto, a 25ª edição deste torneio com a participação de 25 equipas, que durante 4 horas procuraram solucionar corretamente os 8 problemas. A equipa Byte Us, constituída por alunos do 10.º CT2 e 12.º CT2, resolveu 5 dos 8 problemas propostos, tendo ficado em 6.º lugar, enquanto que a equipa Syntax Errors, constituída por alunos do 12.º CT2, resolveu 4 dos problemas, obtendo um 8.º lugar. Parabéns aos 6 programadores por mais um brilhante desempenho!

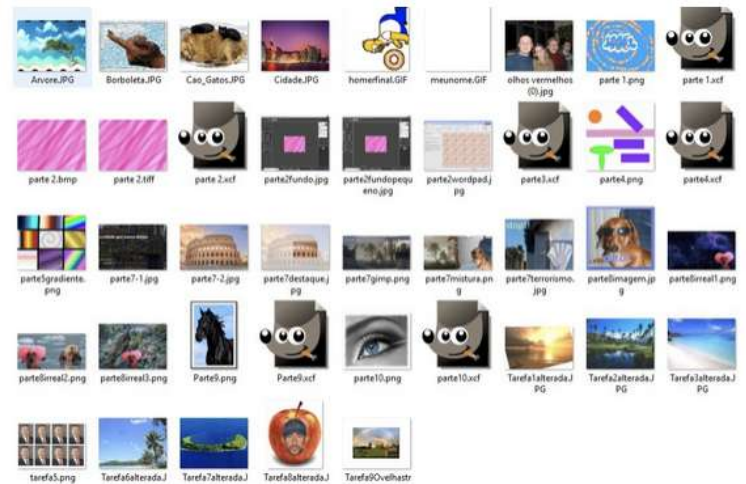
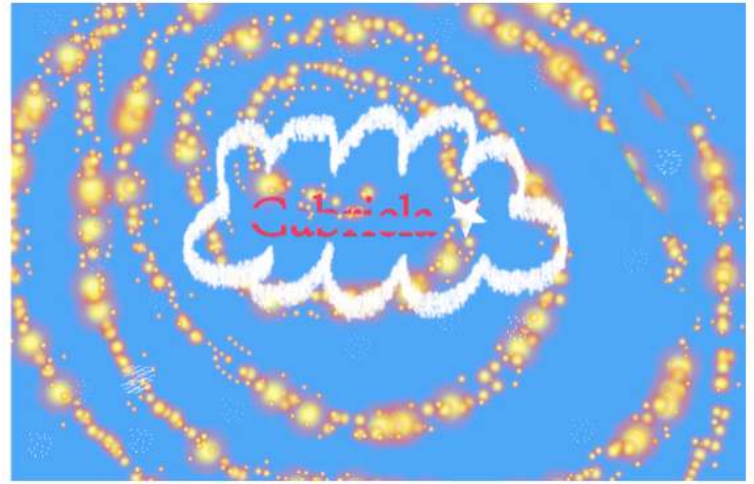


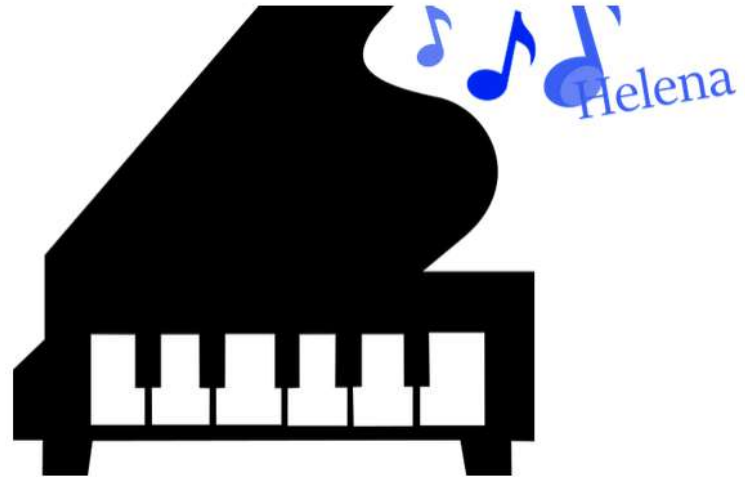
Rank	Equipa	Problemas Resolvidos	Tempo Total (min)	Tempo por Problema (min)
1	Equipa A	8	0:45:25 (5)	0:11:54 (5)
2	Equipa B	7	0:52:42 (5)	0:12:08 (5)
3	Equipa C	6	0:58:01 (5)	0:12:33 (5)
4	Equipa D	5	1:02:13 (1)	0:16:31 (5)
5	Equipa E	4	1:05:32 (2)	0:18:57 (5)
6	Equipa F	5	1:08:04 (5)	0:18:02 (1)
7	Equipa G	4	1:10:42 (2)	0:18:32 (1)
8	Equipa H	3	1:15:04 (5)	0:20:04 (5)
9	Equipa I	2	1:20:14 (1)	0:25:04 (5)
10	Equipa J	1	1:25:04 (1)	0:25:04 (5)
11	Equipa K	0	1:30:04 (1)	0:30:04 (5)
12	Equipa L	0	1:35:04 (1)	0:35:04 (5)
13	Equipa M	0	1:40:04 (1)	0:40:04 (5)
14	Equipa N	0	1:45:04 (1)	0:45:04 (5)
15	Equipa O	0	1:50:04 (1)	0:50:04 (5)
16	Equipa P	0	1:55:04 (1)	0:55:04 (5)
17	Equipa Q	0	2:00:04 (1)	1:00:04 (5)
18	Equipa R	0	2:05:04 (1)	1:05:04 (5)
19	Equipa S	0	2:10:04 (1)	1:10:04 (5)
20	Equipa T	0	2:15:04 (1)	1:15:04 (5)
21	Equipa U	0	2:20:04 (1)	1:20:04 (5)
22	Equipa V	0	2:25:04 (1)	1:25:04 (5)
23	Equipa W	0	2:30:04 (1)	1:30:04 (5)
24	Equipa X	0	2:35:04 (1)	1:35:04 (5)
25	Equipa Y	0	2:40:04 (1)	1:40:04 (5)

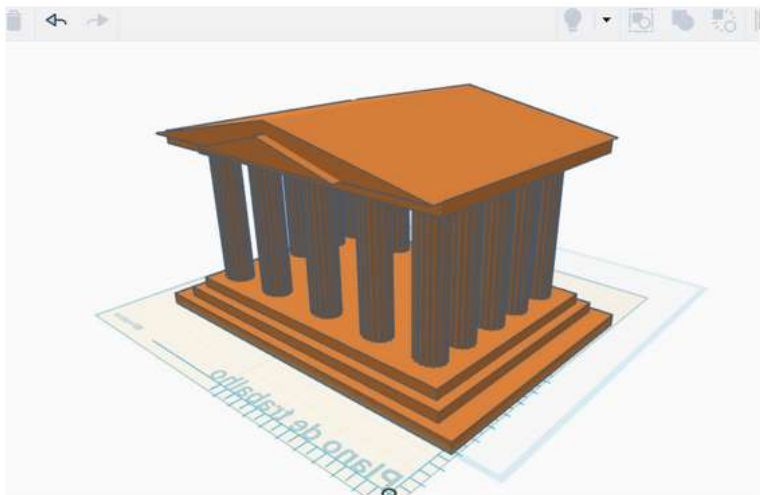
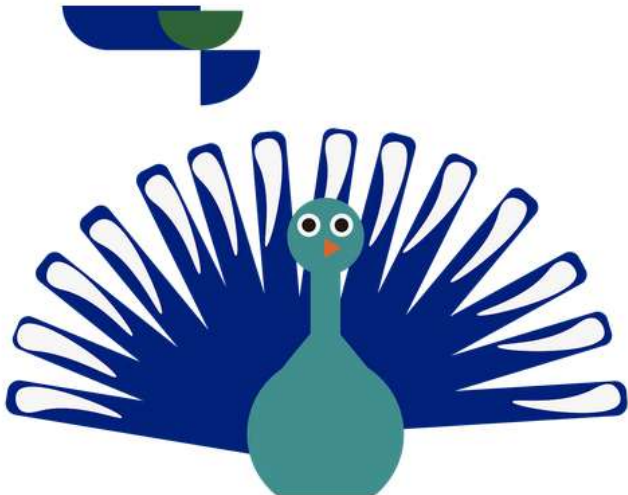
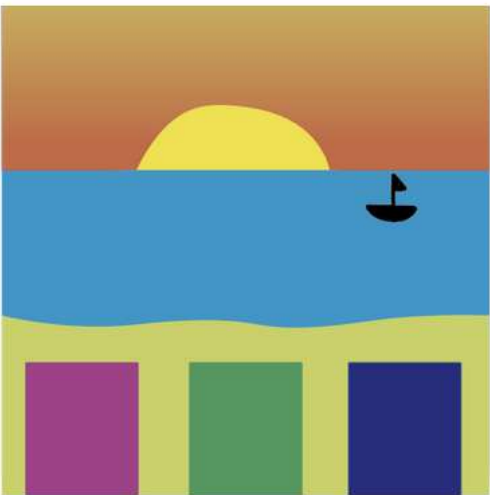
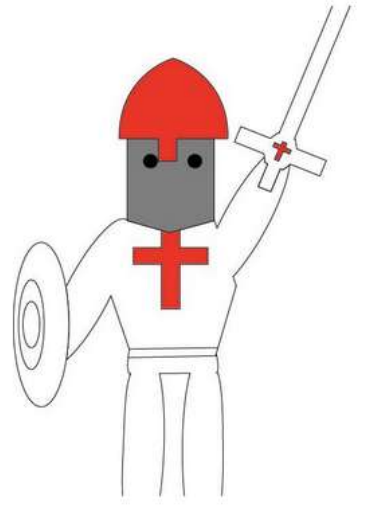
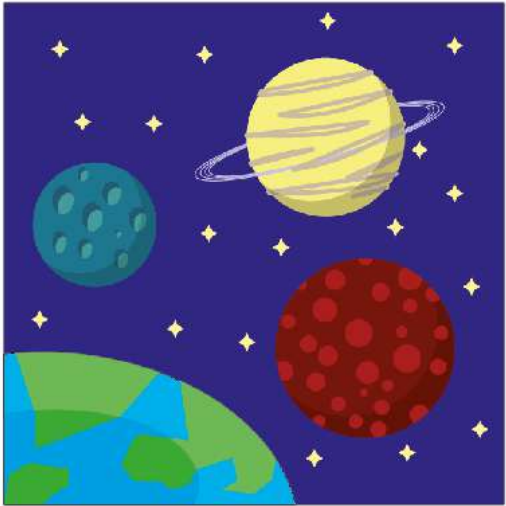
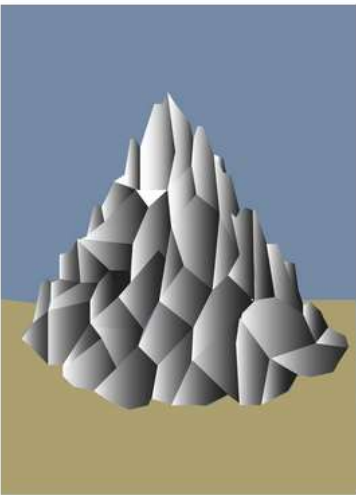


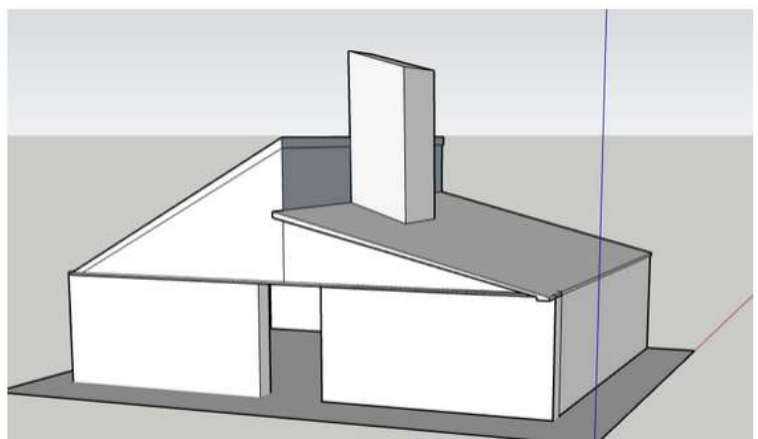
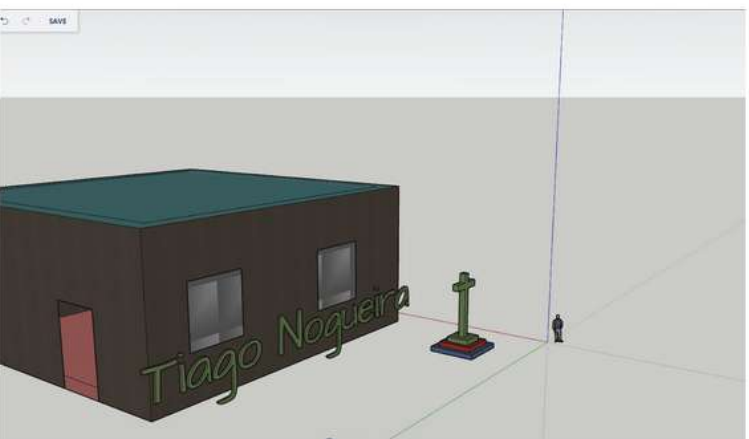
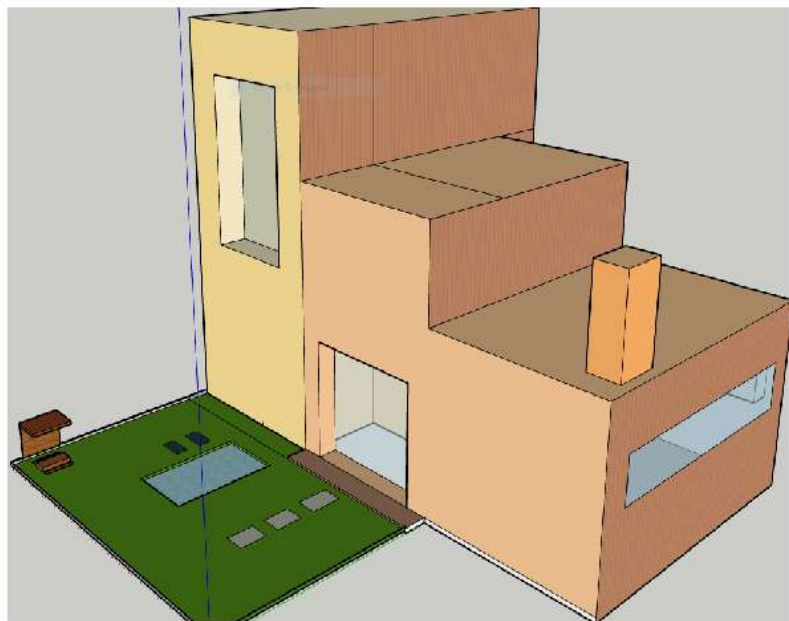
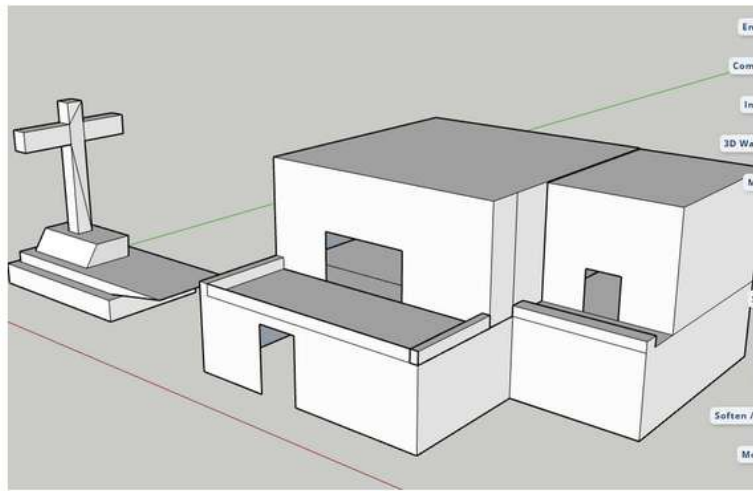
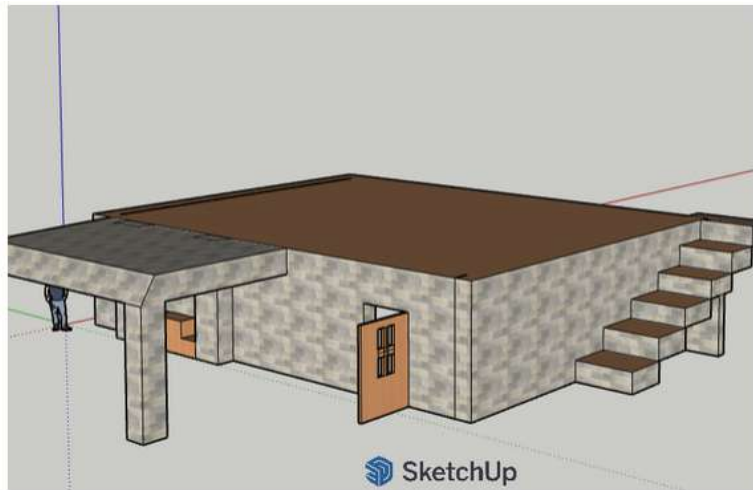
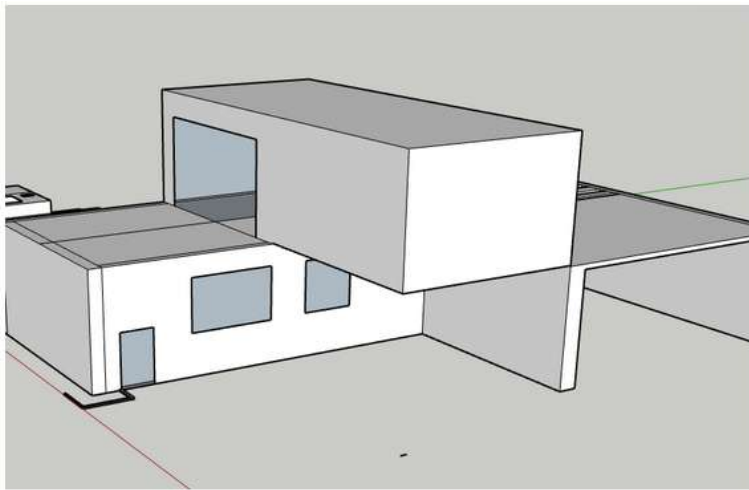
Imagem bitmap

AIB 12CSE-Entrega GIMPmeus	Geral	Personalizar
AIB 12CSE-Entrega Photoshop		4 956 ficheiros, 251 pastas
AIB 12CT1-Entrega GIMPmeus	Tipo:	Todos do tipo Pasta de ficheir
AIB 12CT1-Entrega Photoshop	Localização:	Todos em E:\
AIB 12CT2-Entrega GIMPmeus	Tamanho:	6,33 GB (6 807 748 516 bytes)
AIB 12CT2-Entrega Photoshop	Tamanho no disco:	6,34 GB (6 817 996 800 bytes)
AIB 12CT3LH2-Entrega GIMPmeus	Atributos:	☐ Só de leitura
AIB 12CT3LH2-Entrega Photoshop		☐ Oculto
AIB 12LH1-Entrega GIMPmeus		
AIB 12LH1-Entrega Photoshop		









Edição Vídeo

TÍTULO ÚLTIMA ALTERAÇÃO	TÍTULO ÚLTIMA ALTERAÇÃO	TÍTULO ÚLTIMA ALTERAÇÃO	TÍTULO ÚLTIMA ALTERAÇÃO	TÍTULO ÚLTIMA ALTERAÇÃO	TÍTULO ÚLTIMA ALTERAÇÃO
 Aplicações Informát	 Educação Física - N	 Aplicações Informát	 Biologia - Terapia G	 1. Trailer cinematog	 Afonso Loisas.avi
 Biologia - Células - I	 Física - Coeficiente	 Educação Física - F	 Educação Física - B	 1. Trailer cinematog	 Afonso Santos.avi
 Biologia - Esqueleto	 Física - Colisões - T	 Educação Física - F	 Educação Física - T	 2. Entrevista (César	 André Oliveira.avi
 Biologia - Fotossínte	 Física - Emissão e a	 Educação Física - F	 Matemática - Funçõ	 2. Entrevista (Eduar	 Duarte Reigota.avi
 Biologia - Genética -	 Física - Fluidos - Vic	 Educação Física - F	 Matemática - Númer	 3. Vídeo-ensaio (Me	 Eduardo Oliveira.av
 Biologia - Hereditari	 Física - Isaac Newto	 Educação Física - C	 Matemática - Sequê	 3. Vídeo-ensaio (Ro	 Guilherme Ferreira.i
 Biologia - Hereditari	 Física - Leis de Kep	 Educação Física - T		 4. Passarola (Beatri	 Joana Miranda.avi
 Biologia - Maternida	 Física - Leis de Kep	 História - Grécia An		 5. Blimunda (AnaLa	 Joana Simões.avi
 Biologia - Maternida	 Física - Leis de Kep	 História - Guerra fri		 5. Blimunda (Diana	 João Caetano.mp4
 Biologia - Reproduç	 Física - Leis de Kep	 Português - Fernan			 Lara Moreira.avi
 Biologia - Reproduç	 Física - Leis de Kep	 Português - Memori			 Marta Caldeira.avi
 Biologia - Tipos san	 Física - Leis de Kep				 Martim Cavaleiro.av
 Biologia - Tipos san	 Física - Os Físicos r				 Nelly Santos.avi
 Biologia - Tipos san	 Física e Aplicações				 Pedro Santos.avi
 Biologia - Vacinas -	 Física e Educação F				 Simão Ferreira.mp4
 Biologia e EF - Siste	 Física Quântica - Sc				 Simão Guímaro.avi
 Educação Física - C	 História - 2ª Guerra				 Érica Cavadas.avi
 Educação Física - F	 Matemática - Jogos				 Íris Guerra.avi
 Educação Física - G	 Matemática - Deriva				
 Educação Física - V	 Matemática - Plano				
 Educação Física - V	 Português - Memori				
 YY Português - Jose					

Edição Áudio



Helenaaudio1.mp3



Helenaaudio1.PNG



Helenapodcast.mp3



Helenapodcast.PNG



MariaJoaoPodcast....



MariaJoaoPodcast....



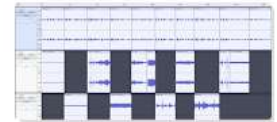
Martim Pessoa pod....



Martim Pessoa pod....



podcast martim sim...



podcast martim sim...



Rodrigoedição.mp3



Rodrigoedição.png



Saraangelical.mp3



Saraangelical.png



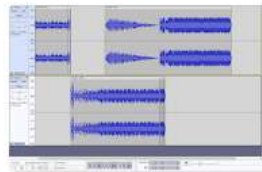
Sarapodcast.mp3



Sarapodcast.png



simão.mp3



simão.PNG



Tiago.mp3



Tiago.PNG



Victória.mp3



Victória.png



12LH1 Alexandra E...



12LH1 AnaLaura Cl...



12LH1 Beatriz Camil...



12LH1 Gabriel Gers...



12LH1 Gabriela Jull...



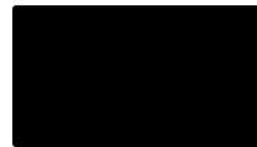
12LH1 Martim Dinis ...



12LH1 Miguel Lucas...



12LH1 Rodrigo Lara...



12LH2 - Clara MVitó...



12LH2 Ana Beatriz ...



12LH2 Anna Guilher...



12LH2 Carlos Guilh...



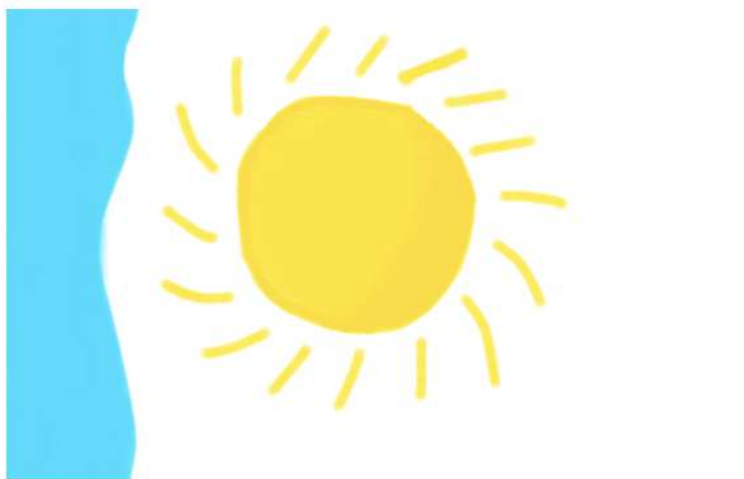
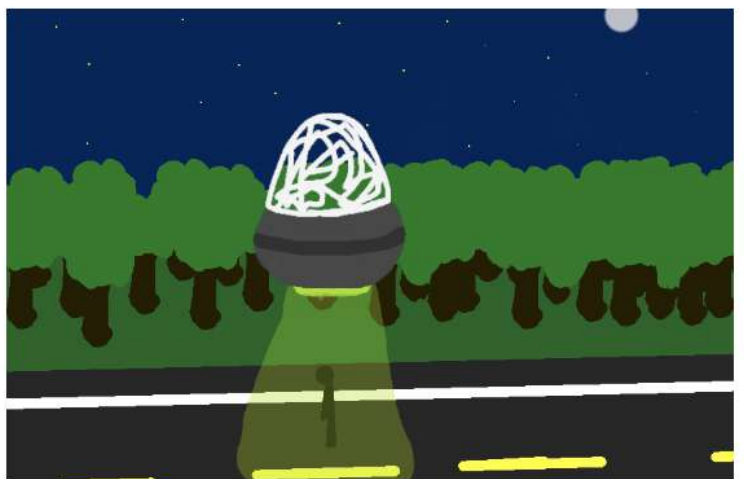
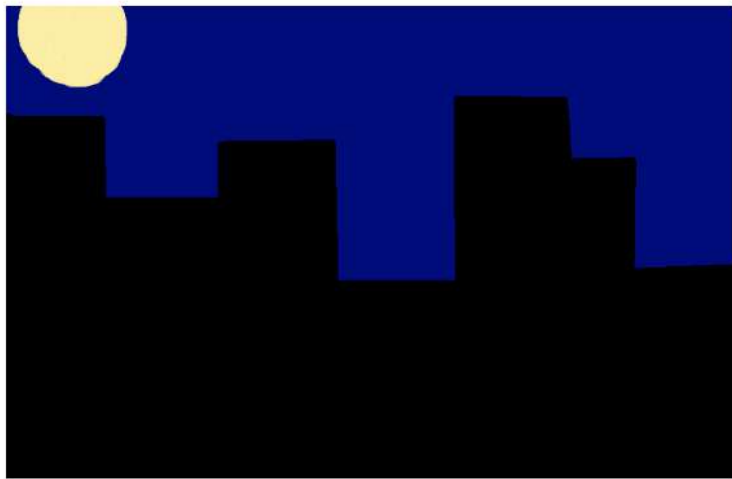
12LH2 Daniela Dias ...

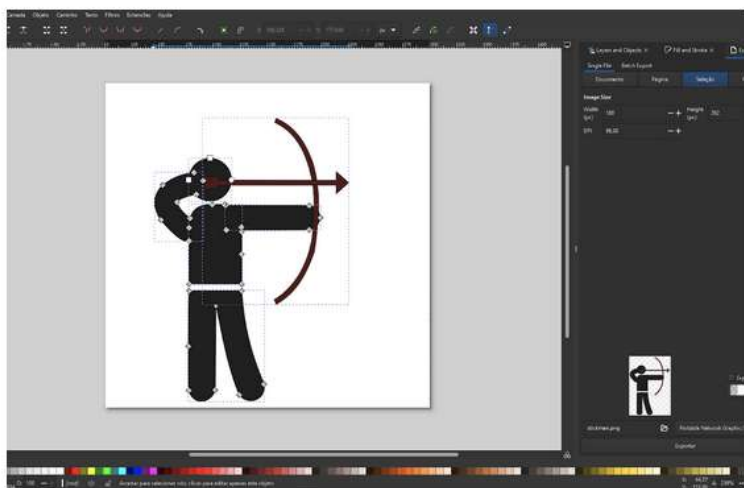
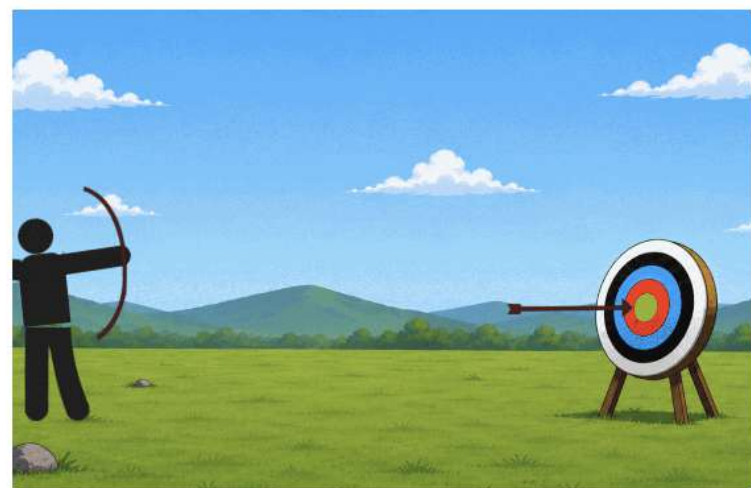


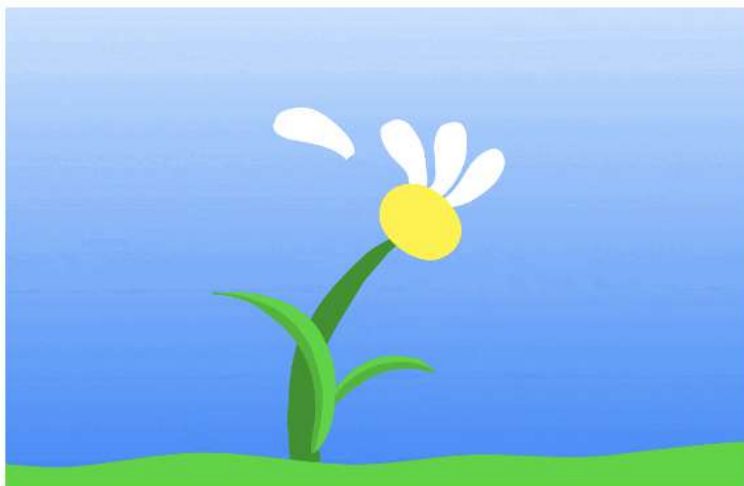
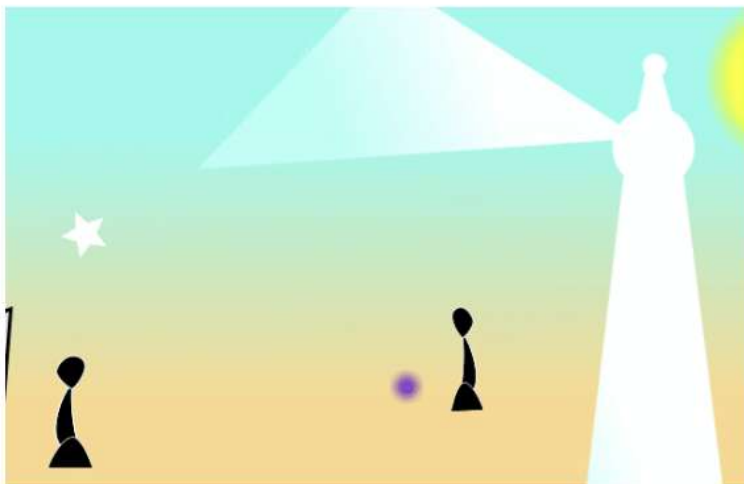
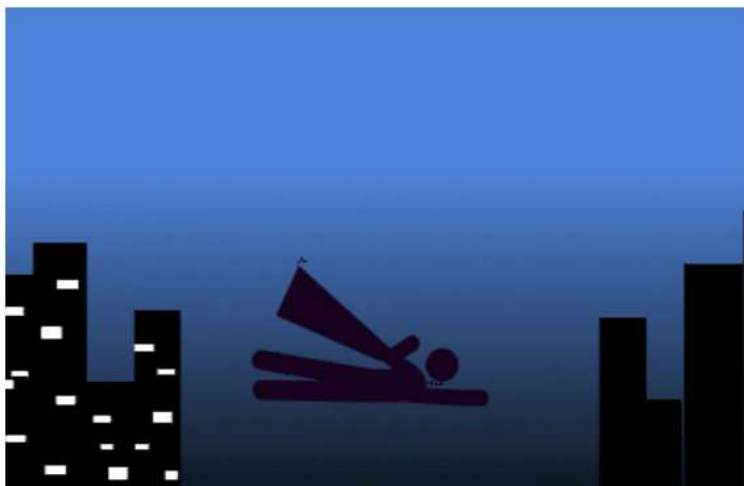
12LH2 Helena Índia ...

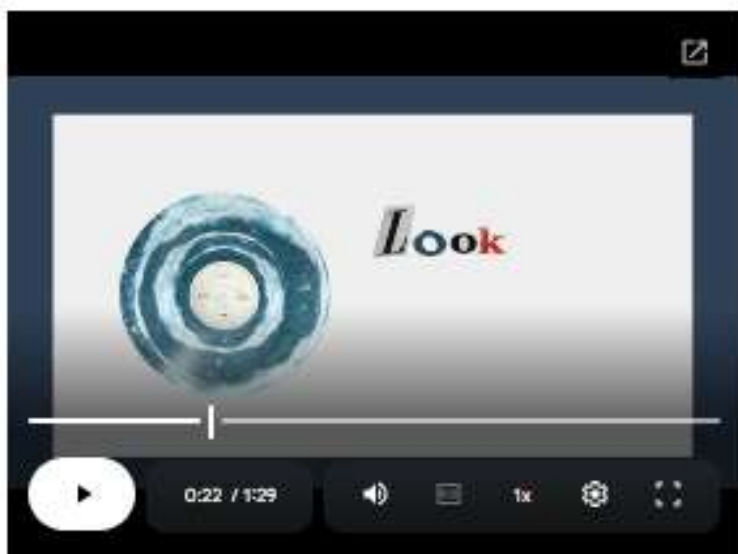
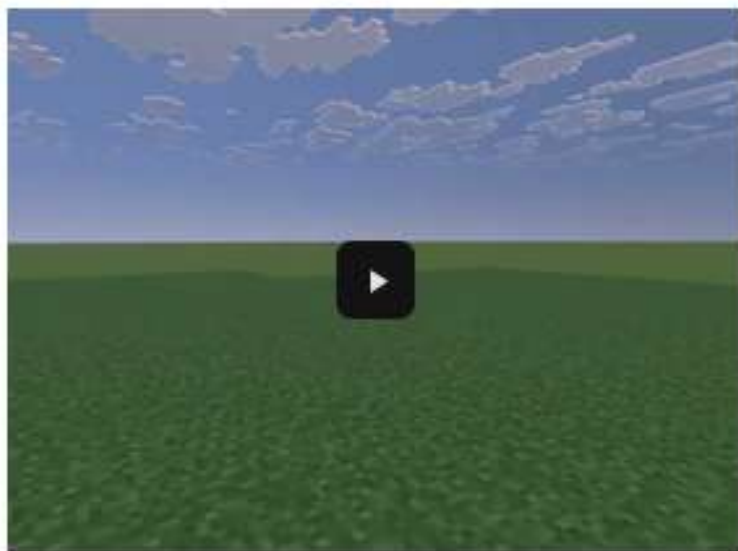
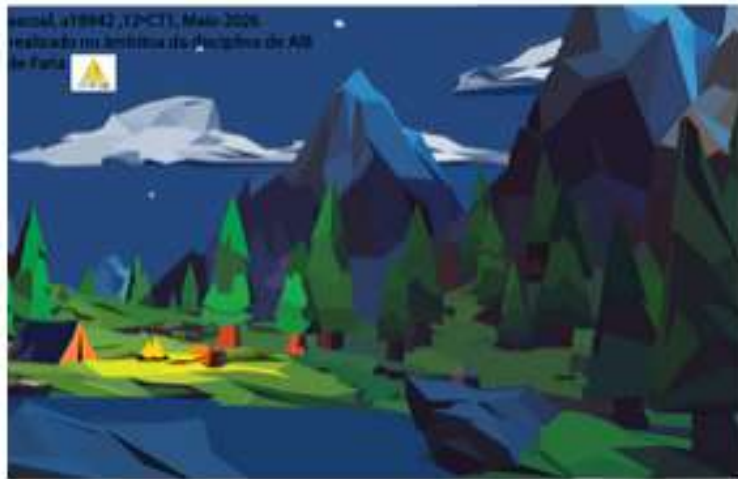
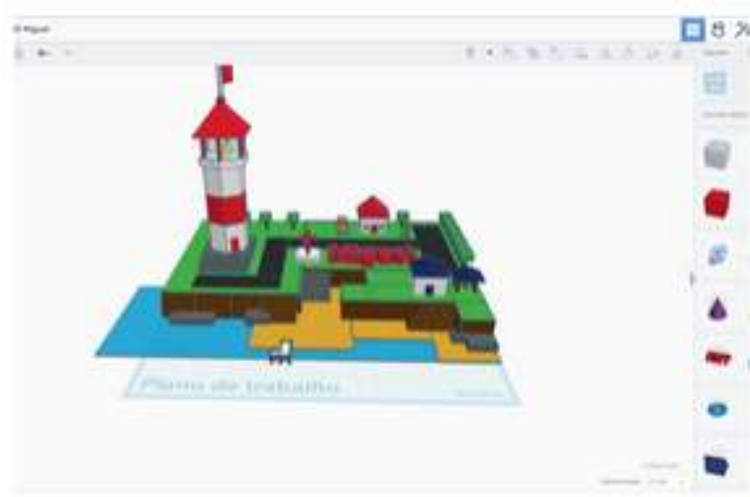
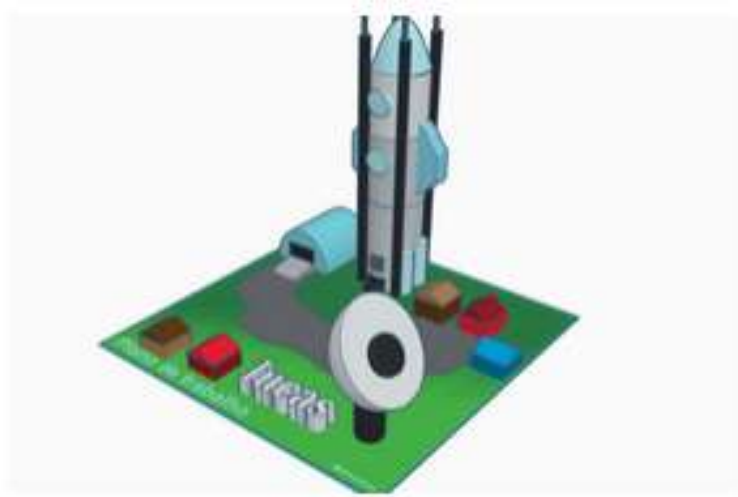


12LH2 Iara Leticia N...

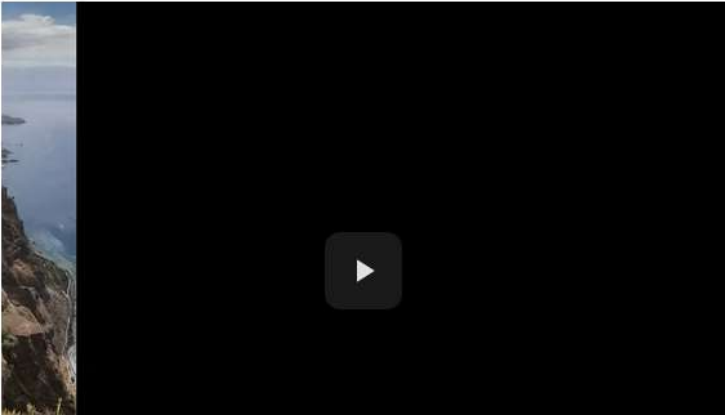
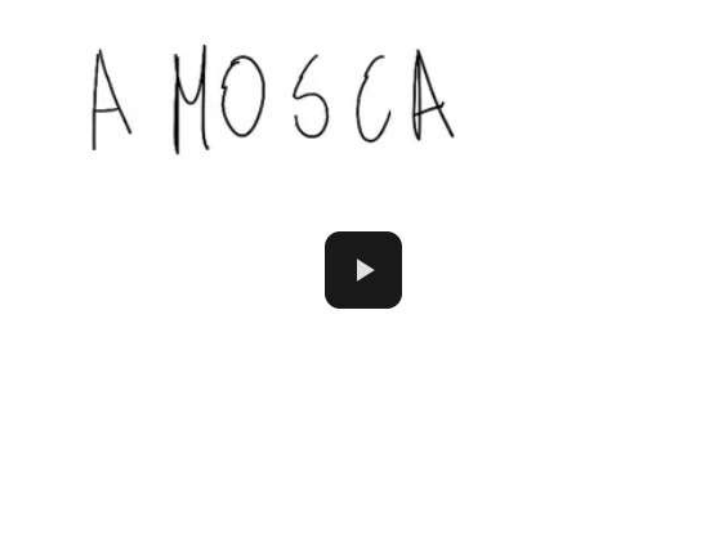
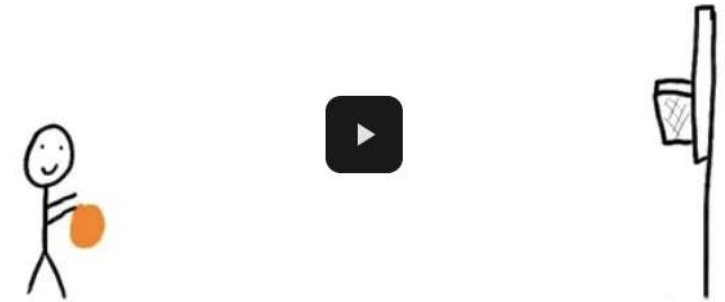


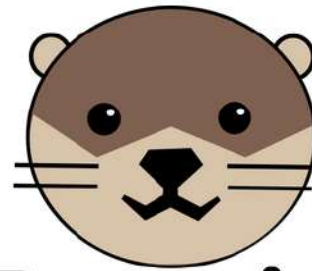








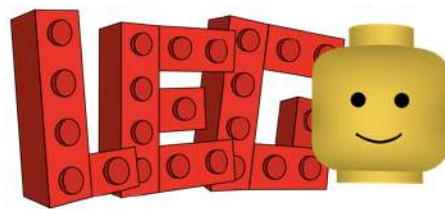




Beatrizz



ARDIDAS

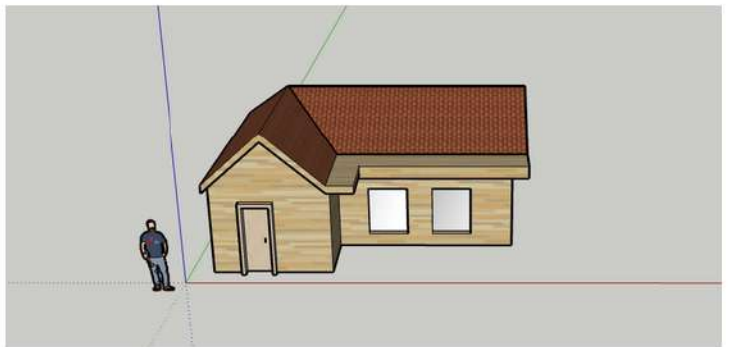
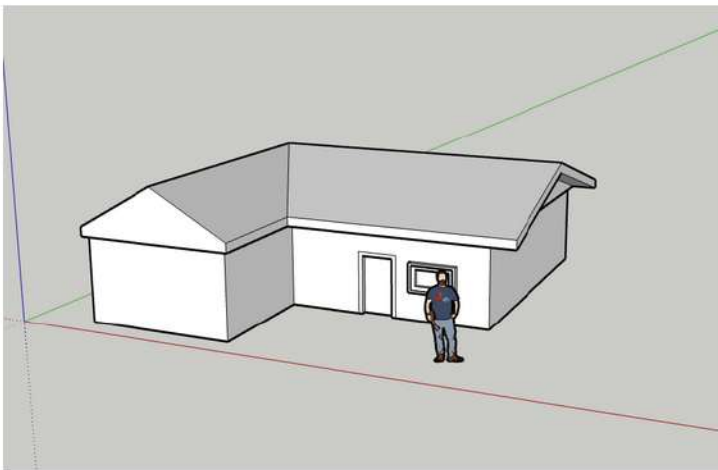
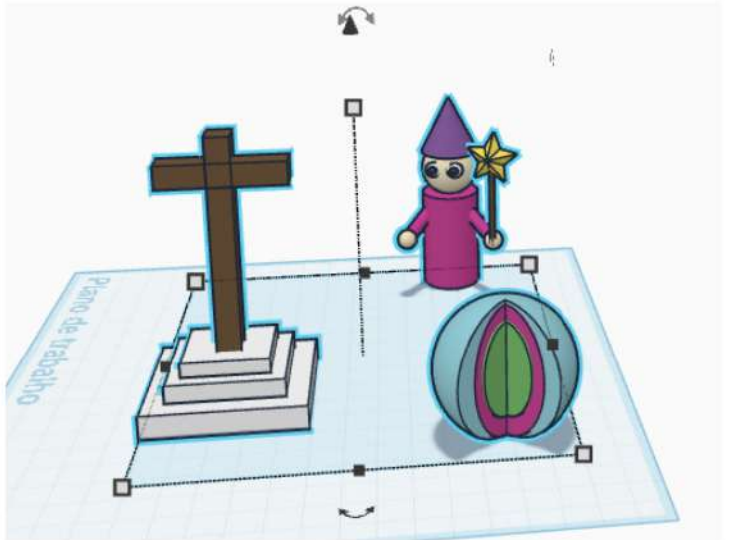
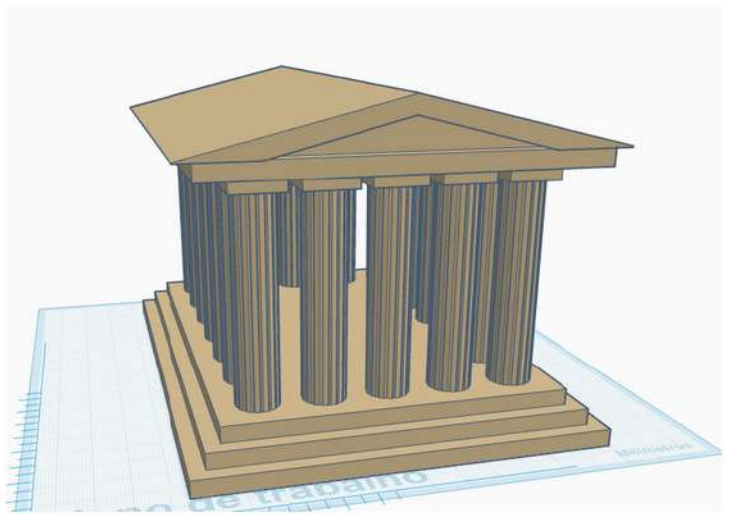
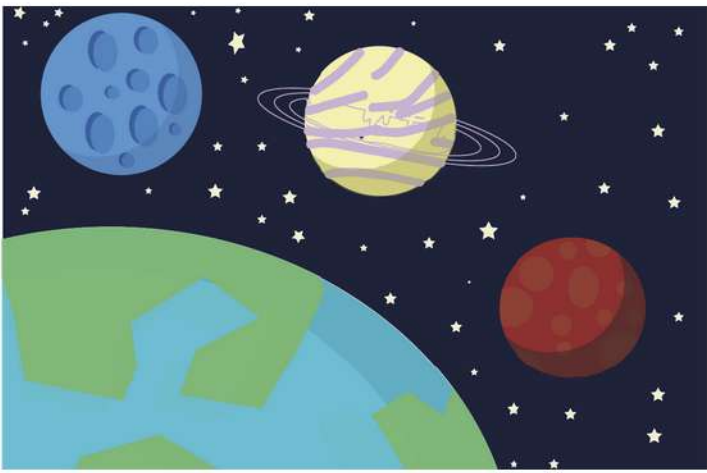


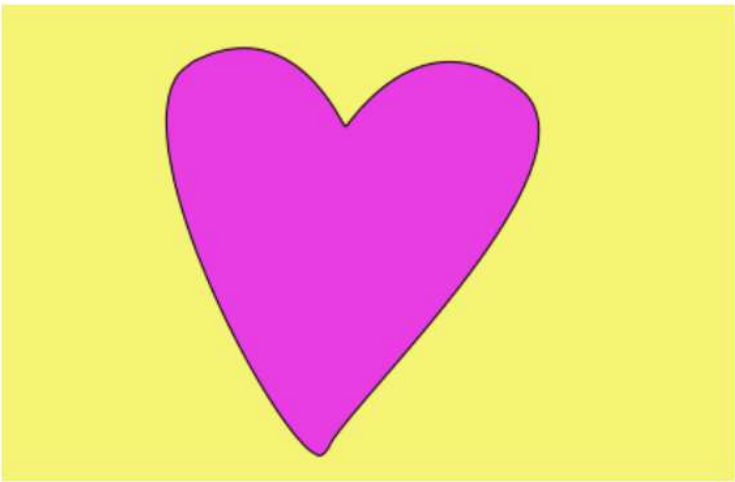
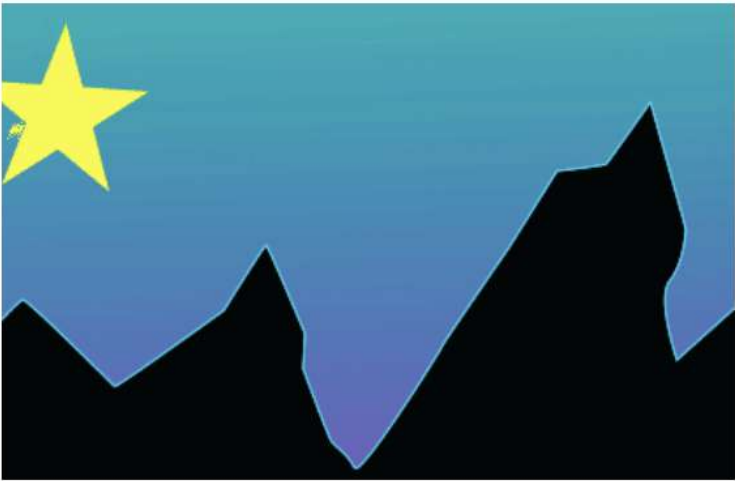
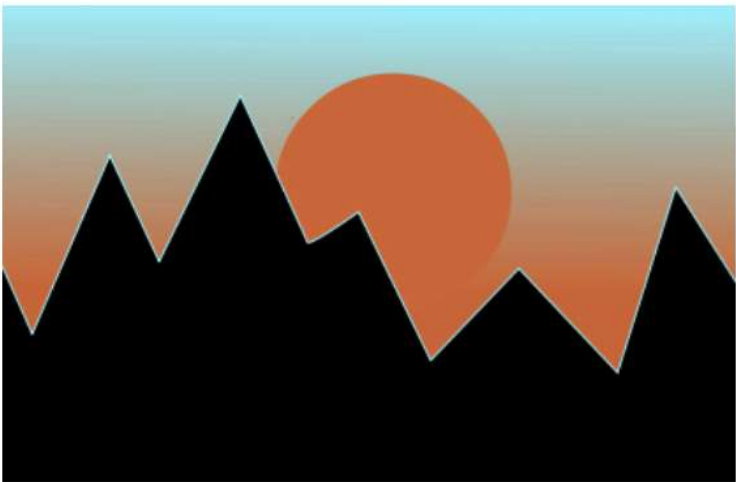




SARART







Projetos Multimédia finais

