



**INSTITUTO POLITÉCNICO  
DE SANTARÉM**



**ESCOLA SUPERIOR DE GESTÃO E  
TECNOLOGIA DE SANTARÉM**

**ACESSO AO ENSINO SUPERIOR DE MAIORES DE 23 ANOS**

**PROVA ESPECÍFICA DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (MÓDULO B)**

**GRUPO 1 - NOÇÕES GERAIS SOBRE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**  
(3 valores)

- 1- Apresente as principais memórias que existem presentes num sistema informático.
- 2- O que entende por protocolo? Apresente também exemplos que possam ilustrar a resposta.
- 3- Descreva o modo como um sistema informático representa a informação de interesse para um utilizador.

**GRUPO 2 - COMPONENTE FOLHA DE CÁLCULO**  
(3,5 valores)

Abra o ficheiro de Excel que se encontra na Pasta "M23" no ambiente de trabalho do computador e siga as instruções apresentadas em cada uma das suas folhas.

**GRUPO 3 - COMPONENTE BASE DE DADOS**  
(3,5 valores)

**1. Manipulação da Estrutura Física**

- a) Utilize o *Microsoft Access 2007* para criar, na pasta "M23" no *Ambiente de Trabalho*, um ficheiro de base de dados em branco.



**INSTITUTO POLITÉCNICO  
DE SANTARÉM**



**ESCOLA SUPERIOR DE GESTÃO E  
TECNOLOGIA DE SANTARÉM**

**ACESSO AO ENSINO SUPERIOR DE MAIORES DE 23 ANOS**

b) Construa a estrutura física seguinte, garantido a existência de *Chaves Primárias* e os *relacionamentos* adequados entre as Tabelas que ali constam;

<b>Seleções</b>	<b><u>CSeleção</u></b>	Numeração automática	Chave primária
	NomePaís	Texto (40 caracteres)	
	CGrupo	Texto (1 carácter)	Pesquisa num conjunto de valores de “A” a “D” do nosso alfabeto
<b>Jogadores</b>	<b><u>CJogador</u></b>	Numeração automática	Chave primária
	NomeJogador	Texto (35 caracteres)	
	CSeleção	Número Inteiro Longo	Preenchido com base numa pesquisa à tabela Seleções pelo NomePaís.
	Idade	Numérico – Byte	Sempre que for inserido um número superior a 40 deverá ser mostrada a mensagem “Jogador demasiado idoso”. Evitando, assim o preenchimento.
	Posição	Texto (45)	Valores possíveis: “Guarda-redes”, “Defesa”, “Médio” e “Avançado”
	Internacional	Número – Byte	Nº de vezes que já jogou pela selecção em jogos oficiais.
<b>Estádios</b>	<b><u>CEstádio</u></b>	Numeração automática	Chave primária
	NomeEstádio	Texto (30 caracteres)	
	Cidade	Texto (15 caracteres)	
	Lotação	Número Inteiro Longo	

## 2. Estruturas de apoio à Manipulação de Dados

Crie um *Formulário* que permita a inserção de dados em cada uma das *Tabelas* anteriores;

## 3. Estruturas de apoio à extracção de informação

a) Realize uma *Consulta* de todos os Nomes de Estádios presentes na base de dados;



**INSTITUTO POLITÉCNICO  
DE SANTARÉM**



**ESCOLA SUPERIOR DE GESTÃO E  
TECNOLOGIA DE SANTARÉM**

**ACESSO AO ENSINO SUPERIOR DE MAIORES DE 23 ANOS**

- b) Crie uma **Consulta** que permita apresentar: o Nome do Jogador e o Nome da Selecção e a Posição em que joga.
- c) Realize uma **Consulta** que permita visualizar a lista dos nomes dos jogadores cuja idade seja superior a 30;
- d) Crie um **Relatório** que mostre os nomes dos jogadores, posição e idade agrupados por selecção. Os dados devem estar ordenados alfabeticamente pelo nome.