

PLANO DE DISCIPLINA

I - IDENTIFICAÇÃO

CURSO: CURSO DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS			
DISCIPLINA: ESTRUTURA DE DADOS I		HORÁRIA: 60 horas/aula	
MÓDULO/SÉRIE: II	SEMESTRE:10.		
		ANO: 2023	
PROFESSOR(A): ELANNE CRISTINA OLIVEIRA DOS SANTOS			
COORDENADOR(A): RICARDO	RAMOS		

II - EMENTA

Vetores e Registros: uso, armazenagem e acesso. Recursividade. Listas. Estruturas de dados com disciplinas de acesso: Pilhas e Filas. Algoritmos de ordenação e pesquisa de dados.

III - OBJETIVOS

GERAL:

Prover ao aluno conhecimento sobre as principais estruturas de dados: vetores, registros, ponteiros, listas, filas, pilhas e árvores, assim como alguns tipos de dados primitivos, fazendo com que seja apto a utilizá-las de forma eficiente. Os principais algoritmos de pesquisa e ordenação também serão abordados.





ESPECÍFICOS:

- Apresentar como criar funções e iniciarmos as implementações de ponteiros e as estruturas de registros utilizando a linguagem C/C++. Tudo isso utilizando a linguagem de programação C/C++.
- Apresentar uma visão geral acerca de Estrutura de Dados e seus tipos, descrições das definições e operações relacionadas ao tipo de Lista desordenada, ordenada estaticamente e dinamicamente na Linguagem C/C++.
- -Apresentar visão sobre estrutura de dados, conhecidas como pilhas. Nela, descrevemos as definições e operações relacionadas a este tipo de estrutura de dados de forma estática e dinâmica na Linguagem C/C++.
- -Apresentar os conceitos relacionados às estrutura de dados, conhecidas com filas. Nela, descrevemos as definições e operações relacionadas a este tipo de estrutura de dados. Além das implementações na linguagem C/C++.
- -Apresentar uma introdução à ordenação de dados, conceitos, aplicações e implementações: enfocando o Método da Bolha (BubbleSort) e outros. E estratégias de pesquisa: Pesquisa Seqüencial, e Binária, conceitos, aplicações e implementações, na linguagem C/C++.

IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Conceitos iniciais

Vetores

Registros

Recursividade

Ponteiros

2. Listas Lineares

Lista estática desordenada

Lista estática ordenada

Lista Dinâmica Desordenada

Lista Dinâmica Ordenada

3. Pilhas

Pilha estática

Pilha dinâmica

4. Filas

Fila estática

Fila dinâmica

Fila circular (alocação estática e dinâmica)

5. Ordenação e pesquisa de dados

Introdução a Ordenação

Noções de análise de algoritmos

Métodos de ordenação e pesquisa de dados (Bolha ou BubbleSort, quicksort, pesquisa binária etc)





V - DETALHAMENTO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1ª Semana: Linguagem C/C++—introdução a linguagem, comandos básicos, funções de entrada e saída / atividade semana1 (4h/a)
- 2ª Semana: Conceitos básicos de Estrutura de Dados, tipos básicos, variáveis, operadores aritméticos, operadores lógicos, definindo funções em C/C++ / atividade semana2(4h/a)
- 3ª Semana: vetores, matrizes, ponteiros, funções recursivas em Linguagem C/C++/ atividade semana3(4 h/a)
- 4ª Semana: *structs* em Linguagem C/C++ (4h/a) / atividade semana 4
- 5ª Semana (4h/a): avaliação 01
- 6ª Semana: classes em Linguagem C++/atividade semana 6 (4h/a)
- 7^a Semana: Listas estática/atividade semana 7(4h/a)
- 8ª Semana: operações com listas estáticas/ atividade semanal 8(4h/a)
- 9ª Semana:Lista dinâmica: lista simplesmente encadeada, lista duplamente encadeada, lista circular/ atividade semana 9 (4h/a)
- 10ª Semana:operações com listas dinâmicas /atividade semana10 (4h/a)
- 11^a Semana: Filas e Pilhas / atividade semana 11 (4h/a)
- 12ª Semana: Algoritmos de Ordenação de Dados (4h/a)/atividade semana 12
- 13ª Semana: Algoritmos de Ordenação de Dados (4h/a) / atividade semana 13
- 14ª Semana: Algoritmos de Pesquisa de Dados (4h/a) /atividade semana 14
- 15ª Semana: Algoritmos de Pesquisa de Dados (4h/a) / atividade semana 15
- 16^a Semana: Avaliação 2 (4h/a) 17^a Semana: Prova Final (4h/a)

V - METODOLOGIA





A disciplina será ministrada através de aulas teóricas e práticas, exercícios em sala de aula e no laboratório, uso do classroom, de modo a abordar todo conteúdo programático.

VI - RECURSOS

Laboratório de informática. Projetor multimídia. Pincel. Apagador. Quadro branco.

VII - AVALIAÇÃO

Avaliações escritas e implementação de programas de computador utilizando a linguagem de programação C/C++.

VIII - REFERÊNCIAS

BÁSICA:

PEREIRA, Silvio do Lago. Estrutura de Dados em C: uma abordagem didática / Silvio do Lago Pereira - São Paulo: Érica, 2016. 184 p.

DROZDEK, A. Estrutura de Dados e algoritmos em C++. Tradução Luiz Sergio de Castro Paiva; revisão técnica Flávio Soares Corrêa da Silva. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

COMPLEMENTAR:

LAUREANO, M. Estrutura de Dados com Algoritmos e C, ed. Brasport Livros e Multimídia Ltda, 2008.

ASCENCIO, A. F. G.; ARAÚJO, G. S. Estruturas de Dados (algoritmos, análise da complexidade e implementações em Java e C/C++). Ed. Pearson/Prentice Hall, São Paulo, 2011.

CELES, W.; CERQUEIRA, R.; RANGEL, J.C. Introdução a Estrutura de Dados (com técnicas em programação C), ed. Campos, 2004.

VELOSO, P.; SANTOS, C.; AZEREDO, P. Estruturas de Dados, ed. Campos, 1984.

SANTOS, Esli Carvalho dos; LANGSAM, Yedidyah; AUGENSTEIN, Moshe J.. Estruturas de dados usando C. São Paulo SP: Pearson Prentice Hall, 1995

WIRTH, N. Algoritmos e Estruturas de Dados. Ed. LTC, Rio de Janeiro, 1999.

PUGA, Sandra; RISSETTI, Gerson. Lógica de programação e estruturas de dados com aplicações em





Java. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

MARKENZON, L.; SZWARCFITER, J.L. Estruturas de Dados e seus Algoritmos. Ed. LTC, Rio de Janeiro, 1994.

ZIVIANI, N. Projetos de Algoritmos com implementações em Pascal e C. Ed. Pioneira, São Paulo, 1999.

TANENBAUM, A. S. et al. Estruturas de Dados usando C. São Paulo: Makron Books, 1997.

CORMEN, T.H.; LEISERSON, C.E.; SOUZA, V.D. Algoritmos: Teoria e Prática. Ed. Elsevier, Rio de Janeiro, 2002.

Material didático de ESTRUTURA DE DADOS - EAD -IFPI.

Apostila de Estrutura de Dados – Profs. Waldemar Celes e José Lucas Rangel. PUC-Rio – Curso de Engenharia – 2002.

Livros, apostilas, tutoriais, sites sobre Estrutura de Dados.

COORDENAÇÃO DE CURSO/ÁREA:	
Visto do Coordenador:	DATA:02/08/2022