

Aula 01 – Apresentação da Disciplina

Norton Trevisan Roman

9 de abril de 2018

Objetivo:

- Apresentar lógica de programação aplicada, usando a linguagem java para a parte prática

Disciplina

Objetivo:

- Apresentar lógica de programação aplicada, usando a linguagem java para a parte prática

Não é um curso de java!

- Trata-se de um curso de programação em java
- Por que java?
 - Boa aceitação no mercado (PCs a smartphones)
 - Independência de plataforma (o mesmo programa irá funcionar em Windows, Linux etc)

Incremental:

- Começaremos com noções mais básicas, indo até a criação de programas bem estruturados
- Ao final do curso, você não irá reconhecer os programas do início
- Por isso os programas iniciais não serão exemplos de boa programação

Indução ao erro:

- Errar é uma das melhores formas de aprender
- Implica experimentar, e analisar os resultados
- Em vários casos apresentarei programas propositalmente errados, para que vocês possam ver o comportamento do sistema e identificar a razão do erro

Aviso aos Puritanos de Java!

Java é orientada a objetos:

- Mas permite que esqueçamos disso, no início
 - Começaremos focando em um paradigma mais simples: o imperativo
 - Isso nos permitirá separar o aprendizado sobre lógica de programação dos detalhes da orientação a objetos
- Essa abordagem parece dar melhores resultados
 - Embora haja estudos acadêmicos para todos os gostos
- E se você não sabe do que falo, não se preocupe... até o final do curso saberá

A quem então se destina o curso?

- A quem não conhece sequer o significado de “programar”
- Quem tem alguma noção aproveita também, e bastante

Do que precisaremos para o curso?

- JDK (Java Development Kit) 6 ou superior
 - <http://www.oracle.com/technetwork/pt/java/javase/downloads/index.html>

Material

Como instalar no Windows:

- Você deve baixar o JDK, instalar, e definir algumas variáveis de ambiente
- <http://www.k19.com.br/artigos/instalando-o-jdk-java-development-kit/>

Como instalar no Linux (Ubuntu):

- O pacote openjdk-7-jdk está no repositório (não é a distribuição da Oracle, mas funciona para o curso)
- Se, contudo, fizer questão do Java da Oracle:
 - <http://pt.wikihow.com/Instalar-o-Oracle-Java-JDK-no-Linux-Ubuntu>

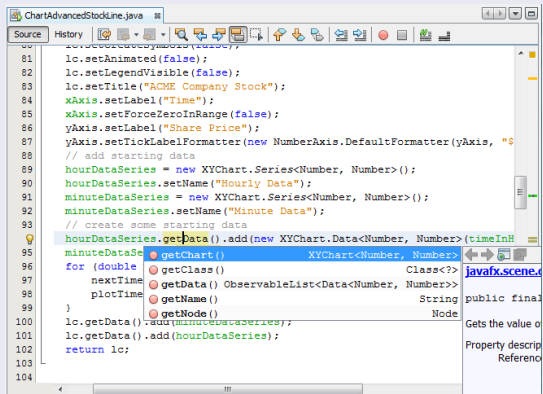
Usaremos uma IDE?

- Integrated Development Environment – ambiente integrado para desenvolvimento de software (editor, compilador, depurador etc)
- Há várias opções que podem ser usadas...
- E qual usar?

Material – IDEs

Netbeans:

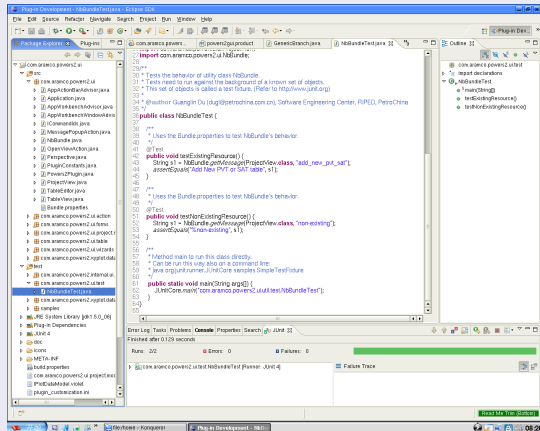
<https://netbeans.org/>



Material – IDEs

Eclipse:

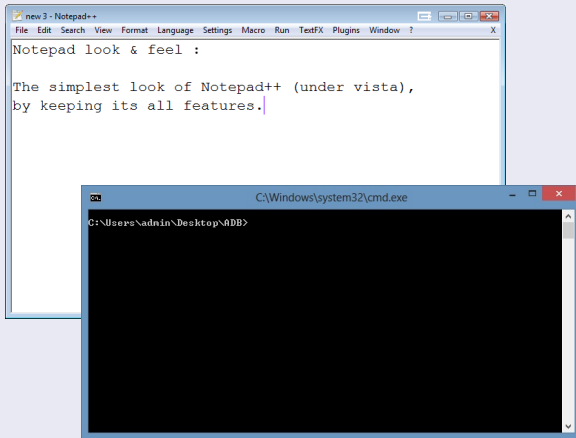
<https://eclipse.org/>



Material – IDEs

E o que assumirei que vocês têm?

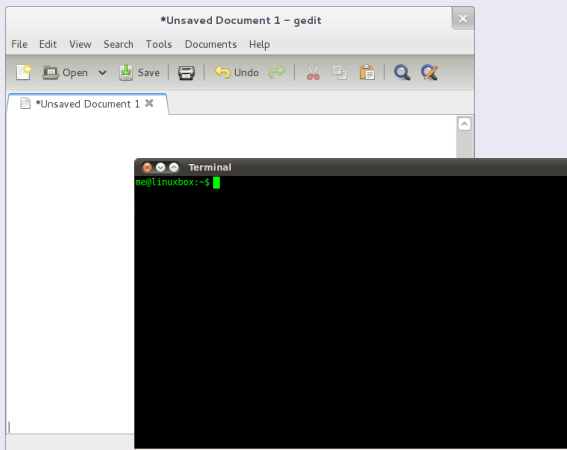
Notepad++



Material – IDEs

E o que assumirei que vocês têm?

Ou Gedit



Por que não usaremos uma IDE?

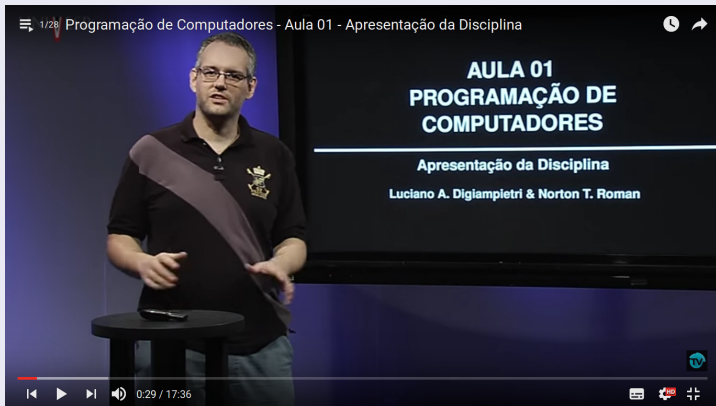
- Melhor modo de se entender o que acontece em nosso programa
 - Não há interferência de nada, tentando nos “ajudar”
- Não há a carga cognitiva exigida para aprender a usar a IDE

Listas de Exercício

- Em conjunto com as aulas teremos algumas listas com exercícios
 - É de extrema importância que sejam feitas, pois acompanham o conteúdo, aumentando o grau de dificuldade a cada exercício
- Não esqueçam que programação não é uma disciplina teórica
 - Somente a prática faz um bom programador

Material de Apoio

Boa parte desse curso também está na web:



<https://www.youtube.com/watch?v=FBLxJq0f15I&list=PLxI8Can9yAHfK6wdaMU074lmotAP7J7bi>

Regras do Jogo

Site da disciplina: Tidia-ae

- <http://ae4.tidia-ae.usp.br/>
- Criando conta no tidia-ae:
 - Sua conta já está criada, não crie outra
 - Acessem o ambiente, com Identificação de usuário = No.USP do aluno e Senha=No.USP do aluno
 - Modifiquem sua senha, selecionando a ferramenta Account disponível no menu MEU SITE
 - Se vocês já participam de outra disciplina no ambiente Ae, devem utilizar sempre a mesma conta, e não criar nova

Regras do Jogo

Provas

- 26/04 (P_1)
- 26/06 (P_2)
- 28/06 Substitutiva (Fechada)
- 12/07 P_{rec}

Trabalhos

- EP_1 : 19/04, para 20/05
- EP_2 : 24/05, para 24/06

Regras do Jogo

Média

- $M_P = 0,4 \times P_1 + 0,6 \times P_2$
- $M_{EP} = 0,4 \times EP_1 + 0,6 \times EP_2$
- $M_F = 0,8 \times M_P + 0,2 \times M_{EP}$

Aprovação

- Se $M_F \geq 5,0 \rightarrow$ aprovado
- Se $3 \leq M_F < 5,0 \rightarrow$ recuperação
- Se $M_F < 3,0 \rightarrow$ reprovado

Regras do Jogo

Recuperação:

- $M_{FR} = 0,5 \times M_F + 0,5 \times P_{rec}$

Videoaula

https:
[//www.youtube.com/watch?v=FBLxJq0f15I&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=FBLxJq0f15I&t=2s)