

Apresentação da Disciplina de Introdução à Programação de Computadores

Alexsandro Santos Soares
`prof.asoares@gmail.com`

Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Computação

Informações

- Sobre mim:
 - Alexsandro Santos Soares
 - `prof.asoares@gmail.com`
 - Sala 1B123
- Sobre vocês:
 - Nome?
 - Sabe alguma coisa sobre programação?
 - Tem algum projeto de programa em mente?
 - O que vocês esperam do curso de Sistemas de Informação?
 - E dessa disciplina em particular?

Aulas

- Segundas-feiras
 - Sala 1B 204
- Quartas-feiras
 - Lab 01
- Atendimento comigo
 - Segundas-feiras das 18h30 às 19h.
 - Agendamento **prévio** via e-mail, com pelo menos 4 horas de antecedência.
- Monitoria
 - Depende da coordenação, mas eu solicitei.
- Grupo de discussão, inscrições em
 - <https://groups.google.com/d/forum/ipcufu>

Objetivos

- Solucionar problemas computacionais
- Desenvolver o pensamento computacional
- Desenvolver e compreender programas escritos em linguagens procedimentais
 - C será a linguagem utilizada no curso

Ementa

- Noções de lógica de programação.
- Introdução a algoritmos.
- Resolução de problemas utilizando algoritmos e raciocínio lógico.
- Tipos de dados.
- Variáveis e Constantes.
- Expressões e operadores.
- Estruturas de controle.
- Estruturas condicionais e de repetição.
- Vetores e matrizes.
- Algoritmos de ordenação.
- Algoritmos de pesquisa.
- Algoritmos recursivos.

Bibliografia

- ❶ Lopes, Anita e Garcia, Guto. **Introdução à Programação**. Editora Campus, 2002.
- ❷ Ziviani, Nívio. **Projeto de Algoritmos**. Editora Nova Fronteira, 2004.
- ❸ Mokarzel, Fábio e Soma, Nei. **Introdução à Ciência da Computação**. Editora Campus Elsevier, 2008.
- ❹ Kerningham, Brian W. e Ritchie, Dennis M. **A Linguagem de Programação C**. Elsevier, 1989.
- ❺ Backes, André. **Linguagem C. Completa e Descomplicada**. Editora Elsevier, 2012. Versão preliminar disponível em <http://www.facom.ufu.br/~backes/apostilaC.pdf>. Vídeo aulas disponíveis em <https://www.youtube.com/user/progdescomplicada/>.

Avaliação

- Provas: 75 pontos
- Trabalhos: 25 pontos
- **Aprovado** se a nota final ≥ 60 **E** a presença $\geq 75\%$.

Dicas

- A aprendizagem de programação envolve a compreensão de conceitos e **muita** prática.
 - Ler apenas não resolve.
 - Estudar um ou dois dias antes das provas, também não.
- Nunca use celulares ou computadores em sala de aula. A não ser com minha permissão.
- Nunca acesse sites que não tenham relação direta com o conteúdo sendo ministrado e, mesmo nesse caso, você também precisará da minha permissão.

Honestidade acadêmica

- Não colar ou passar cola em provas.
- Não trapacear em trabalhos e listas de exercícios.
- Não deixar de participar ativamente nos trabalhos em grupo e **nunca** deixar para um só a tarefa completa.
- Não assinar presença por colegas.
- Dar crédito a terceiros quando usar seus trabalhos.