

## Programação I

LUCAS SAMPAIO LEITE

#### Ementa

- 1. Construção de algoritmos.
- 2. Conceitos básicos de um programa: variáveis, operadores e expressões, estruturas de controle (atribuição, seleção, repetição).
- 3. Introdução à uma linguagem de programação estruturada.
- 4. Ambientes de programação.
- 5. Dados estruturados: vetores, matrizes e registros.
- 6. Manipulação de Arquivos.
- Subprogramas: funções e procedimentos. Passagem de parâmetros (por valor e por referência).
- 8. Recursividade.

### Objetivos da disciplina...

- □ Entender o conceito de programação de computadores e os conceitos de linguagens de programação imperativas;
- ☐ Projetar e implementar soluções de software utilizando linguagens de programação imperativas.

#### Objetivos da disciplina...

- Pensar analiticamente quando defrontado com um problema;
- Projetar soluções apropriadas para problemas;
- ☐ Identificar de maneira objetiva os passos necessários para a resolução de um problema;
- ☐ Ser capaz de elaborar conceitos complexos (e geralmente mais abstratos) a partir de conceitos básicos.

#### Metodologia X avaliação

Aulas expositivas

+

Prática de laboratório

+

Ambiente virtual

Provas práticas

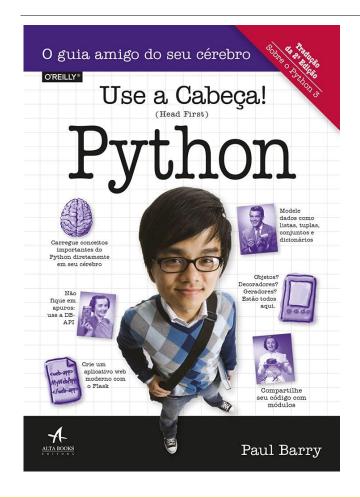
+

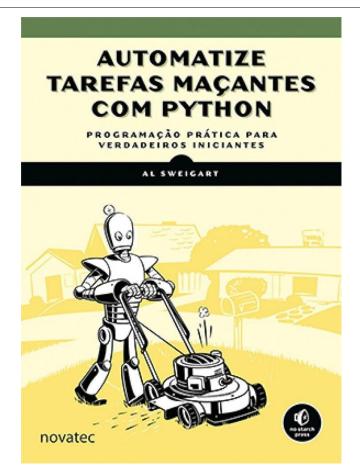
Listas de exercícios

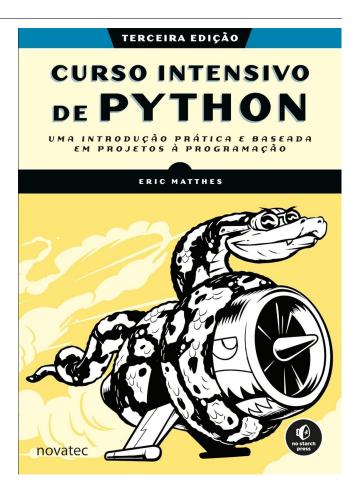
+

Seminários / Maratonas

### Bibliografia básica







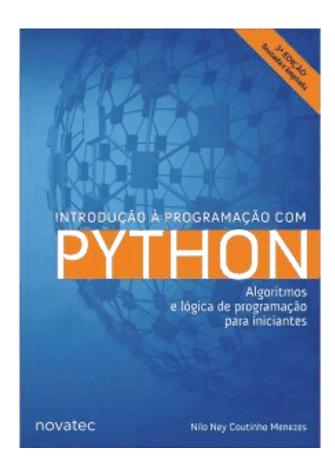
#### Bibliografia básica

- 1. BARRY, Paul. Usa a Cabeça! Python. Editora Altabooks. 1ª Edição, 2012.
- 2. SWEIGART, Al. Automatize Tarefas Maçantes com Python. Editora Novatec. 1ª Edição, 2015.
- 3. MATTHES, Eric. Curso Intensivo de Python: Uma Introdução Prática e Baseada em Projetos à Programação. Editora Novatec. 1ª Edição, 2016.

#### Bibliografia complementar

- 1. FARREL, Joyce. Lógica e Design de Programação Introdução. Editora Cengage Learning. 5ª Edição, 2010.
- 2. FAROUZAN, Behouz e MOSHARRAF, Firouz. Fundamentos da Ciência da Computação. Editora Cengage Learning. 2ª Edição, 2011.
- 3. BARRY, Paul e GRIFFITHS, David. Usa a Cabeça! Programação. Editora Altabooks. 1º Edição, 2010.

#### Outras referências...





Universidade Federal de Santa Maria Campus Cachoeira do Sul

Python~101

Autores:
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Ana Luisa Soubhia
Elias Teixeira da Costa
Flavio Luan Müller Freitas
Laís Brum Menezes
Marcos Alves dos Santos
Prof. Dr. Vinícius Maran

https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/6 79/2019/08/Apostila\_Python\_v\_1.pdf

#### Referência de exercícios...



#### ListaDeExercicios

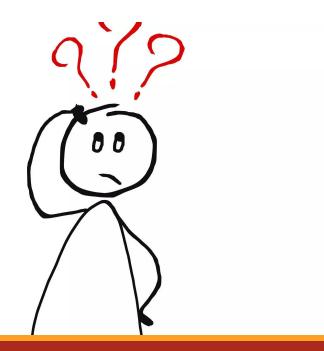
Esta é uma lista com sugestões de programas para iniciantes em programação. Os exercícios podem ser implementados em pseudo-código, Python, C, C++, Java, Pascal ou em qualquer outra linguagem. Os exercícios estão divididos em categorias e procuram obedecer uma ordem de dificuldade crescente. Cada exercício é independente do outro, sendo possível deixar exercícios para trás sem grandes prejuízos.

#### Lista de exercícios:

- 1. EstruturaSeguencial
- 2. EstruturaDeDecisao
- 3. EstruturaDeRepeticao
- 4. ExerciciosListas
- 5. ExerciciosFuncoes
- 6. ExerciciosComStrings
- 7. ExerciciosArquivos
- 8. ExerciciosClasses
- 9. ListaDeExerciciosProjetos

https://wiki.python.org.br/ListaDeExercicios

### O que é algoritmo?



### O que é algoritmo?

#### Matemática

Sequência finita de regras, raciocínios ou operações que, aplicada a um número finito de dados, permite solucionar classes semelhantes de problemas.

#### Informática

□ Conjunto das regras e procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema em um número finito de etapas.

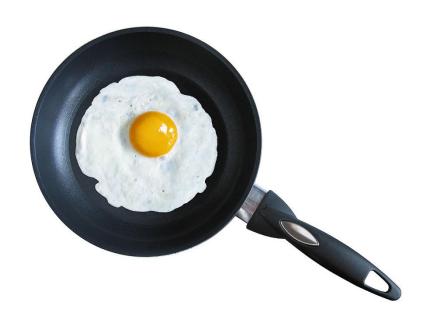


- □ Suponha uma pessoa hipotética que conhece muito pouco de cozinha (sabe apenas o nome dos objetos, utensílios e ingredientes), e desejamos instruí-la a fritar um ovo.
- Como seriam as instruções???





- ☐ Suponha uma pessoa hipotética que conhece muito pouco de cozinha (sabe apenas o nome dos objetos, utensílios e ingredientes), e desejamos instruí-la a fritar um ovo.
- Como seriam as instruções???
  - 1 Pegar frigideira, ovo, óleo e sal.
  - 2 Colocar óleo na frigideira.
  - 3 Acender o fogo.
  - 4 Colocar a frigideira no fogo.
  - 5 Esperar o óleo esquentar no fogo.
  - 6 Colocar o ovo.
  - 7 Retirar quando estiver pronto.

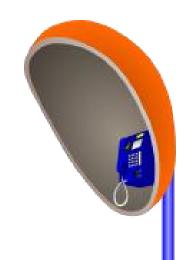


☐ Vamos agora criar um algoritmo para realizar uma ligação através de um telefone público. Escreva na forma de passos.





- Criar um algoritmo para realizar uma ligação através de um telefone público. Escreva na forma de passos.
  - 1 Retirar o telefone do gancho.
  - 2 Esperar o sinal.
  - 3 Colocar o cartão telefônico.
  - 4 Discar o número.
  - 5 Falar no telefone.
  - 6 Colocar o telefone no gancho.
  - 7 Retirar o cartão telefônico.



☐ Criar um algoritmo para descascar todas as batatas que estiverem em uma bacia.





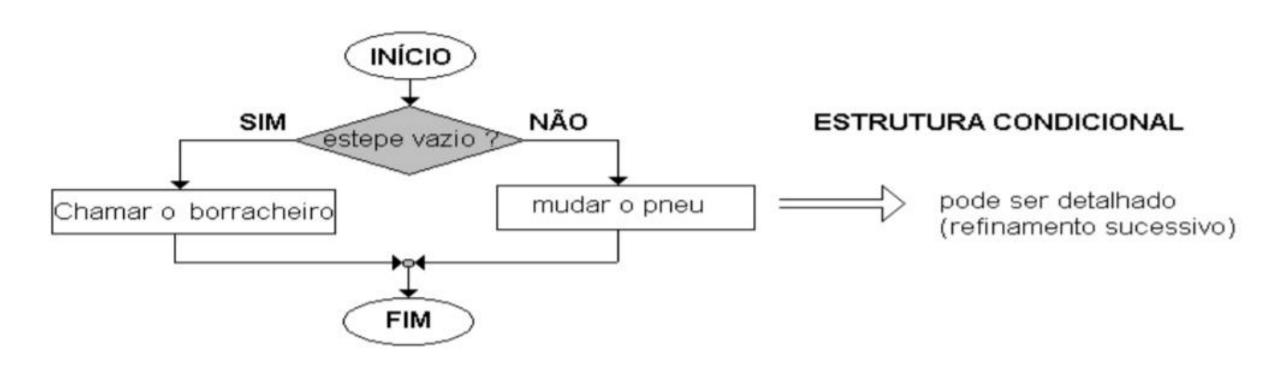
- Criar um algoritmo para descascar todas as batatas que estiverem em uma bacia.
- 1 Pegar a bacia.
- 2 Pegar o saco de batatas
- 3 Jogar as batatas na bacia.
- 4 Colocar água na bacia.
- 5 Pegar a faca.
- 6 Enquanto (houver batatas);
- 7 Descascar batatas;
- 8 Guardar as batatas descascadas.
- 9 Lavar a bacia e a faca;
- 10 Jogar as cascas no lixo.

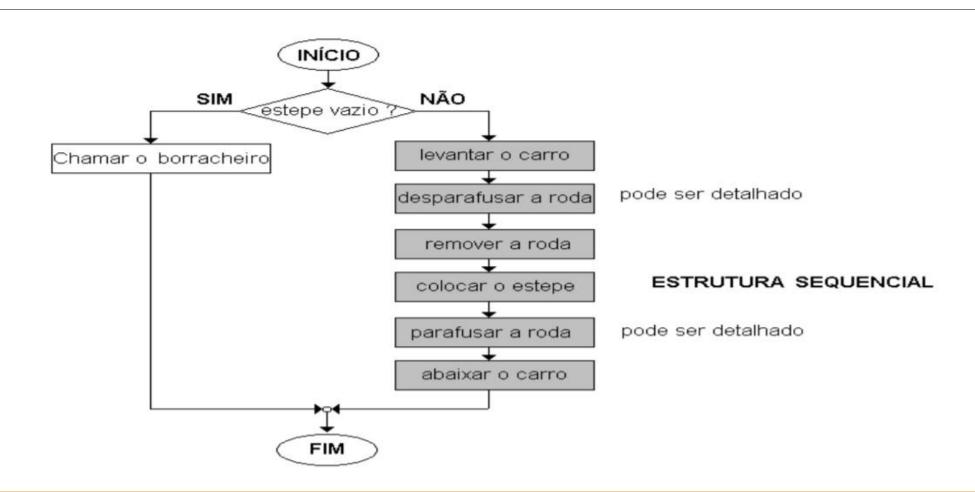


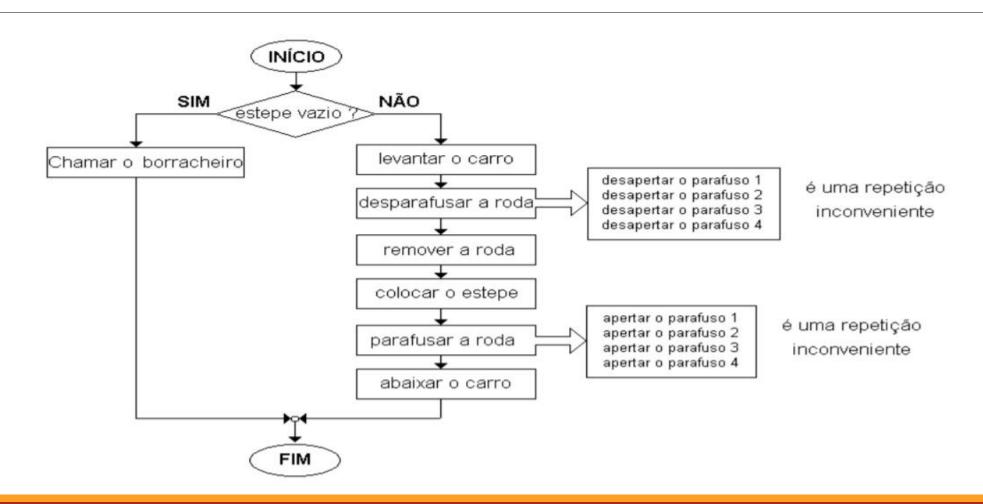


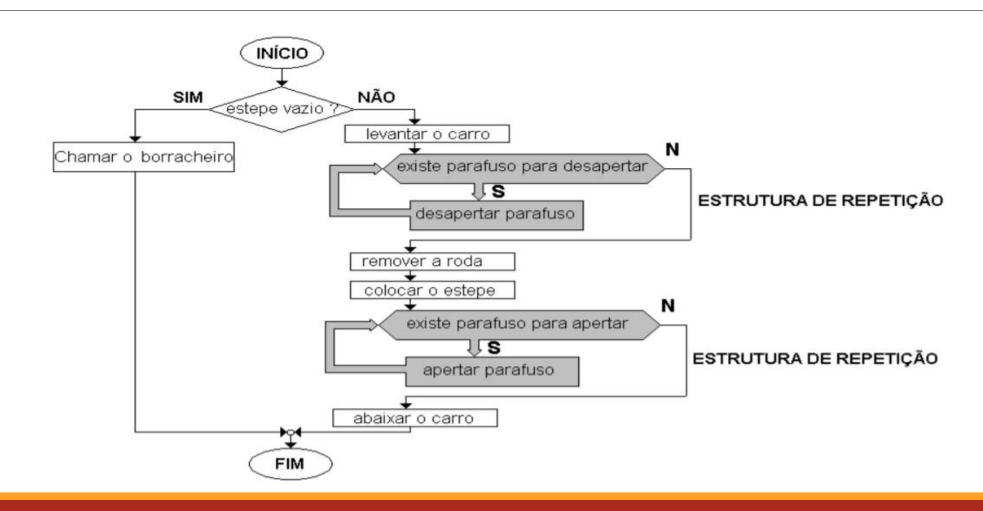
E se o estepe estiver vazio ?

Isto traz a necessidade de uma DECISÃO entre dois cursos









```
Início
se <o estepe está vazio> então
 chamar borracheiro
senão
 levantar o carro
    desparafusar a roda
 fim enquanto
 remover a roda
 colocar o estepe
    parafusar a roda
 abaixar o carro
fim se
Fim
```

#### Vamos exercitar?

Em duplas, proponham uma solução estruturada para um problema do cotidiano, considerando as seguintes restrições: NÃO deve ser uma receita culinária e as instruções serão executadas por alguém que é ignorante no assunto escolhido.

## Vamos as apresentações???



Fonte: https://reinaldopolito.com.br/recursos-audiovisuais-nas-boas-apresentacoes/

#### Dúvidas???



Fonte: https://institutoseculoxxi.com.br/duvidas-entramos-em-contato-com-voce/