

## 2015–2016

Escola de Ciências e Tecnologia  
Universidade de Évora

## ■ Teóricas/Práticas

### ▶ Vitor Beires Nogueira

- vbn@di.uevora.pt
- Gabinete 249 - CLAV
- Atendimento: 3as a partir das 16h

- Aula teórica: 2as das 14 às 16
- Turnos práticos:
  - ▶ 2as das 11 às 13
  - ▶ 2as das 18 às 20
  - ▶ 3as das 14 às 16
- Inscrição nos turnos práticos no Moodle (disponível a partir das 9h do dia 17/9)

- Prova escrita
  - ▶ 70% da nota final
  - ▶ 2 testes ou 1 exame
  - ▶ nota mínima 8
- Trabalho prático
  - ▶ 30% da nota final
  - ▶ nota mínima 8
- Requisito para ser avaliável
  - ▶ presença em 60% das aulas teóricas e práticas

- 1º teste: 17/11 (horário da aula teórica)
- 2º teste: 15/12 (horário da aula teórica)
- Exame: 8/1/2016
- Exame de recurso: 27/1/2016

### Referência principal

Python for Software Design: How to Think Like a Computer Scientist

Allen B. Downey

<http://www.greenteapress.com/thinkpython/thinkpython.html>

### Outras referências

- Moodle
- Outros

- Introduzir os principais conceitos de programação.
- Fornecer as competências necessárias para o desenvolvimento de programas que implementem algoritmos com alguma complexidade, utilizando estruturas de dados e instruções de controlo adequadas.

## ■ Introdução

- ▶ Noção de instrução e de algoritmo
- ▶ Noção de variável e de expressão

## ■ Instruções de controlo

- ▶ Condicionais
- ▶ Ciclos

## ■ Estruturas de dados básicas

- ▶ Listas
- ▶ Dicionários
- ▶ Tuplos

## ■ Mecanismos de abstracção: funções

## ■ Recursividade

## ■ Aplicações