



Planejamento de Aula
ALGORITMOS
BCC31A-ICE
Professor(a): Marcos Silvano Almeida

#	Data prevista		Tipo	Aulas/peso	Conteúdo previsto
1	03/03/2020	Terça	Aula normal	2	Apresentação da disciplina
2	04/03/2020	Quarta	Aula normal	2	Introdução à programação, Saída de dados, Editor e Compilador, Variáveis e Tipos, Valores literais
3	05/03/2020	Quinta	Aula normal	3	Exercícios
4	10/03/2020	Terça	Aula normal	2	Operadores, Expressões matemáticas, Expressões Lógicas
5	11/03/2020	Quarta	Aula normal	2	Condicionais
6	12/03/2020	Quinta	Aula normal	3	Condicionais e Exercícios
7	17/03/2020	Terça	Aula normal	2	Condicionais
8	18/03/2020	Quarta	Aula normal	2	Repetição
	19/03/2020	Quinta			Padroeiro de Campo Mourão
9	24/03/2020	Terça	Aula normal	2	Repetição
10	25/03/2020	Quarta	Aula normal	2	Repetição
11	26/03/2020	Quinta	Aula normal	3	Exercícios
12	31/03/2020	Terça	Aula normal	2	Preparação para prova
13	01/04/2020	Quarta	Aula normal	2	Preparação para prova
14	02/04/2020	Quinta	Aula normal	3	Prova 1
15	07/04/2020	Terça	Aula normal	2	Considerações sobre a Prova
16	08/04/2020	Quarta	Aula normal	2	Funções: criação e retorno
17	09/04/2020	Quinta	Aula normal	3	Funções: passagem de parâmetros por cópia vs ponteiro/referência
18	14/04/2020	Terça	Aula normal	2	Vetores
19	15/04/2020	Quarta	Aula normal	2	Vetores
20	16/04/2020	Quinta	Aula normal	3	Exercícios
	21/04/2020	Terça			Tiradentes
21	22/04/2020	Quarta	Aula normal	2	Strings

#	Data prevista	Tipo	Aulas/peso	Conteúdo previsto
22	23/04/2020	Quinta	Aula normal 3	Exercícios
23	28/04/2020	Terça	Aula normal 2	Strings
24	29/04/2020	Quarta	Aula normal 2	Vetores e Strings
25	30/04/2020	Quinta	Aula normal 3	Preparação para prova
	05/05/2020	Terça		Planejamento/Capacitação
	06/05/2020	Quarta		Planejamento/Capacitação
	07/05/2020	Quinta		Planejamento/Capacitação
26	12/05/2020	Terça	Aula normal 2	Revisão para prova
27	13/05/2020	Quarta	Aula normal 2	Revisão para prova
28	14/05/2020	Quinta	Aula normal 3	Prova 2
29	19/05/2020	Terça	Aula normal 2	Considerações sobre a Prova. Definição do projeto, Structs.
30	20/05/2020	Quarta	Aula normal 2	Structs, Array de Structs
31	21/05/2020	Quinta	Aula normal 3	Exercícios
32	26/05/2020	Terça	Aula normal 2	Matrizes
33	27/05/2020	Quarta	Aula normal 2	Matriz de caracteres; arrays de strings; matriz de strings
34	28/05/2020	Quinta	Aula normal 3	Exercícios
35	02/06/2020	Terça	Aula normal 2	Arquivos: fopen, fclose, fgetc e fgets
36	03/06/2020	Quarta	Aula normal 2	Arquivos: fscanf, fprintf, fwrite, fread
37	04/06/2020	Quinta	Aula normal 3	Exercícios
38	09/06/2020	Terça	Aula normal 2	Revisão para prova
39	10/06/2020	Quarta	Aula normal 2	Prova 3
	11/06/2020	Quinta		Corpus Christi
40	16/06/2020	Terça	Aula normal 2	Considerações sobre a prova. Projeto.
41	17/06/2020	Quarta	Aula normal 2	Projeto
42	18/06/2020	Quinta	Aula normal 3	Projeto
43	23/06/2020	Terça	Aula normal 2	Projeto
44	24/06/2020	Quarta	Aula normal 2	Projeto
45	25/06/2020	Quinta	Aula normal 3	Projeto
46	30/06/2020	Terça	Aula normal 2	Projeto
47	01/07/2020	Quarta	Aula normal 2	Projeto

#	Data prevista		Tipo	Aulas/peso	Conteúdo previsto
48	02/07/2020	Quinta	Aula normal	3	Projeto
49	07/07/2020	Terça	Aula normal	2	Apresentações dos projetos
50	08/07/2020	Quarta	Aula normal	2	Apresentações dos projetos
51	09/07/2020	Quinta	Aula normal	3	Preparação para prova
1ª	14/07/2020	Terça	Avaliação	10,00	Avaliação Final
52	14/07/2020	Terça	Aula normal	2	Prova de Recuperação

Procedimento de ensino		
Atividade	Total	Descrição
Atividades de Complementação de Carga Horária	5 horas	Lista de Exercícios serão passadas aos alunos para realização de atividades complementares aos conteúdos tratados em aulas presenciais. O professor dará auxílio de forma remota, seja por e-mail ou Hangouts (chat em texto e/ou chamada de voz).
Procedimentos de Ensino - Aulas Teóricas	5 aulas semanais	Exposições teóricas utilizando quadro negro e multimídia. As aulas expositivas acontecerão em laboratório, permitindo aos alunos realizar experimentações com os conceitos e tecnologias apresentados. As aulas teóricas também poderão ser utilizadas para o acompanhamento ou discussão dos projetos da disciplina. O material didático no formato digital utilizado nas aulas expositivas conterá apenas conceitos abreviados dos conteúdos e sua organização, não sendo considerado fonte exclusiva para estudos pelos alunos. Também deverão ser considerados: o conteúdo discutido em sala, bem como, as informações apresentadas no quadro e as leituras complementares (literatura básica/complementar da disciplina, textos disponibilizados, etc). Material necessário: Projetor Multimídia, Laboratório, Quadro, Pincéis, Computador.
Procedimentos de Ensino - Aulas Práticas	2 aulas semanais	As aulas práticas serão ministradas no laboratório de informática. Caso necessário, o laboratório também será utilizado para exposição e experimentação de conteúdos teóricos. As aulas práticas serão destinadas para implementar e executar os algoritmos em linguagem de programação. No entanto, em hipótese alguma elas devem ser consideradas o único momento destinado à prática. Cabe aos alunos experimentar e modificar os algoritmos apresentados, bem como, desenvolver novas soluções e investigar outros problemas por conta própria. Tais atividades devem ser tomadas como uma prática constante ao longo da disciplina, contribuindo para a consolidação do conteúdo apresentado. A linguagem de programação adotada será C/C++ ou similar. Os softwares a serem utilizados são de distribuição livre, permitindo que o aluno os instale em seu computador pessoal. Material necessário: Projetor Multimídia, Laboratório, Quadro, Pincéis. Software: Navegador de internet, SDK, editor de código e compilador.
Procedimentos de Avaliação	-	PROVA INDIVIDUAL: (1) As provas serão manuscritas, de resolução individual e sem consulta; (2) Os conteúdos das avaliações serão cumulativos. Dessa forma, cada avaliação abordará o conteúdo didático apresentado até o momento de sua realização, incluindo aqueles já abordados em avaliações anteriores; (3) A última Prova poderá conter uma seção com questões referentes ao Projeto. A nota dessas questões poderá ser utilizada como Peso para a nota do Projeto. PROJETO: O professor solicitará aos alunos a construção de um software. O tema e os requisitos serão definidos pelo professor na ocasião. A nota do projeto representará parte da nota final da disciplina. O projeto deve ser de autoria exclusiva do aluno. Se o professor detectar cópia parcial ou total de código(s) de terceiro(s) ou perceber que o aluno não é o autor do código apresentado, a nota do trabalho será anulada. EXERCÍCIOS: serão disponibilizadas periodicamente listas de exercícios como atividade de complementação às aulas. NOTA FINAL = média(Prova1, Prova2, Prova3) * 0,75 + Projeto * 0,15 + Exercícios * 0,1. RECUPERAÇÃO: Para

possibilitar a recuperação do aproveitamento acadêmico, uma prova substitutiva será ofertada, envolvendo todo o conteúdo apresentado durante o período letivo. O resultado da recuperação substituirá a menor nota entre as 3 provas, caso seja maior. OBS: Somente poderá realizar a prova de recuperação o aluno que tiver entregue todas as avaliações previstas na disciplina.

Histórico de alterações	
Data	Observação
19/03/2020 12:39	Planejamento de Aula (da turma) cadastrado
30/08/2017 17:17	Plano de Ensino (da disciplina) aprovado