



Apresentação da disciplina

LÓGICA DA PROGRAMAÇÃO

HORÁRIOS

- Terça 19:00 às 22:00
- Quarta 15:30 às 18:00



EMENTA

- Introdução à Computação. Noções de Lógica. Tipos Primitivos. Expressões Aritméticas e Lógicas. Estruturas de Controle: seqüencial, seleção e repetição. Variáveis unidimensionais. Variáveis bidimensionais. Funções. Procedimentos. Pascal.



UNIDADE I – INTRODUÇÃO A COMPUTAÇÃO

1. Histórico do computador.
2. Unidades de Entrada, Processamento e Saída.



UNIDADE II – NOÇÕES DE LÓGICA. TIPOS PRIMITIVOS

1. O que é lógica? O que é algoritmo? O que é informação?
2. Tipos de informações primitivas.
3. Expressões Aritméticas, Lógicas, funções Aritméticas.
4. Prioridades das operações em expressões compostas.
5. Exercícios de fixação aprendizado e aprofundamento.



UNIDADE III – ESTRUTURA DE CONTROLE SEQUENCIAL

1. Bloco de programa.
2. Fluxograma.
3. Algoritmo com estrutura de controle seqüencial.
4. Exercícios de fixação aprendizado e aprofundamento.



UNIDADE IV – ESTRUTURA DE CONTROLE DE SELEÇÃO

1. Algoritmo com estrutura de seleção simples.
2. Algoritmo com estrutura de seleção composta homogênea.
3. Algoritmo com estrutura de seleção composta heterogênea.
4. Exercícios de fixação aprendizado e aprofundamento.



UNIDADE V – ESTRUTURA DE CONTROLE DE REPETIÇÃO

- Definição de contador como variável.
- Algoritmo com estrutura de repetição usando o **FAÇA ENQUANTO**.
- Algoritmo com estrutura de repetição usando o **REPITA**.
- Algoritmo com estrutura de repetição usando o **PARA**.
- Exercícios de fixação aprendizado e aprofundamento.



UNIDADE VI – VARIÁVEIS UNIDIMENSIONAIS

1. Definição de variáveis compostas unidimensionais (VETOR).
2. Criação da estrutura de uma variável unidimensional.
3. Nome e preenchimento de conteúdos nesta variável
4. Exercícios de fixação aprendizado e aprofundamento.



UNIDADE VII – VARIÁVEIS BIDIMENSIONAIS

1. Definição de variáveis compostas bidimensionais (MATRIZ)
2. Criação da estrutura de uma variável bidimensional.
3. Nome e preenchimento de conteúdos nesta variável.
4. Exercícios de fixação aprendizado e aprofundamento.



UNIDADE VIII - FUNÇÕES

1. Programação modular.
2. Definição de funções.
3. Identificador de uma função e seu parâmetro.
4. Valor de retorno.
5. Diferença entre Funções e Procedimentos.
6. Exercícios de fixação aprendizado e aprofundamento



UNIDADE IX - PROCEDIMENTOS

1. Definição de procedimentos.
2. Chamadas de um procedimento.
3. Recursividade.
4. Diferença entre Procedimentos e Funções.
5. Exercícios de fixação aprendizado e aprofundamento.



DICAS PARA PASSAR NA DISCIPLINA

- Não faltar aula
- Não acumular dúvidas
- Ler os textos indicados
- Resolver todos os exercícios propostos
- Procurar ajuda dos monitores

- **ESTUDE!**



LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

- PASCAL



QUEM VAI NOS AJUDAR A APRENDER A
PROGRAMAR?





COMO FALAR COM O PROFESSOR?

- **Sistema acadêmico (Oficial)**
- **andreebezerra@gmail.com**





That's all Folks!