

Fatec
Ribeirão Preto



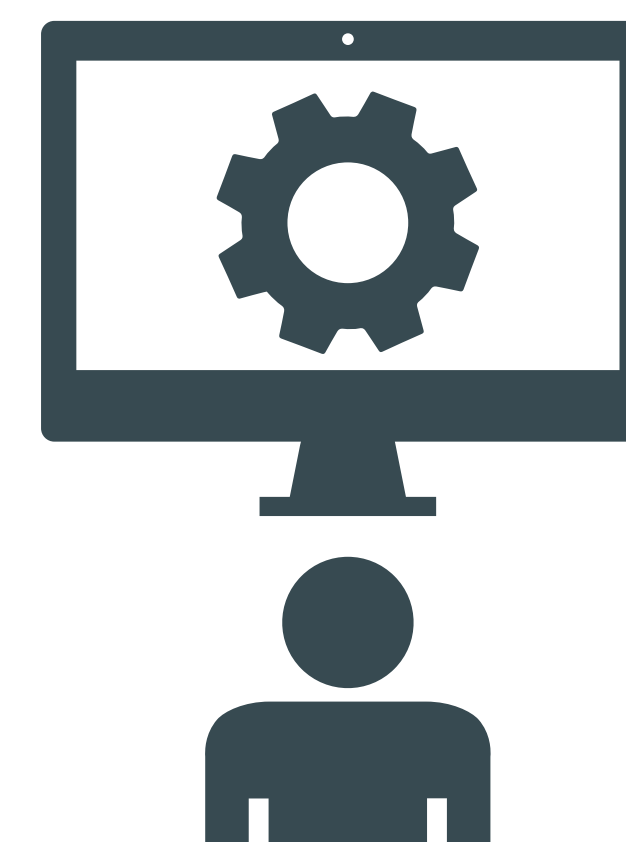
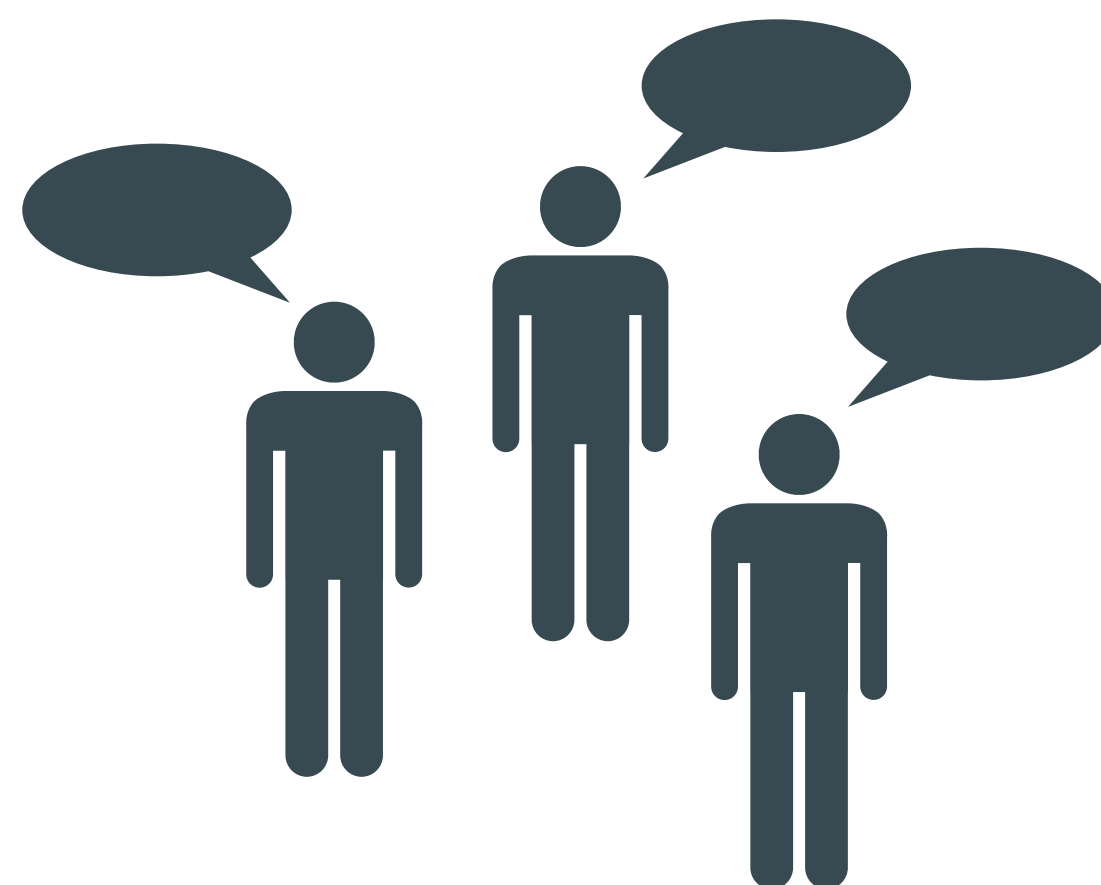
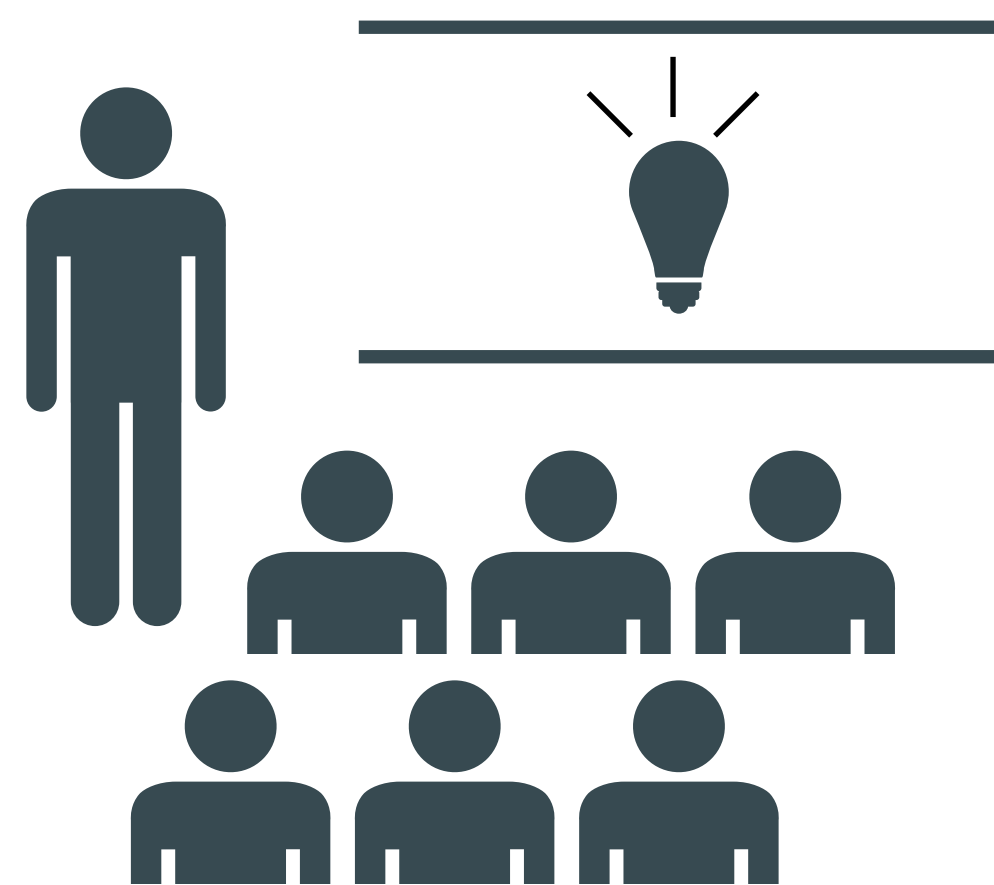
Algoritmos e Lógica de Programação

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

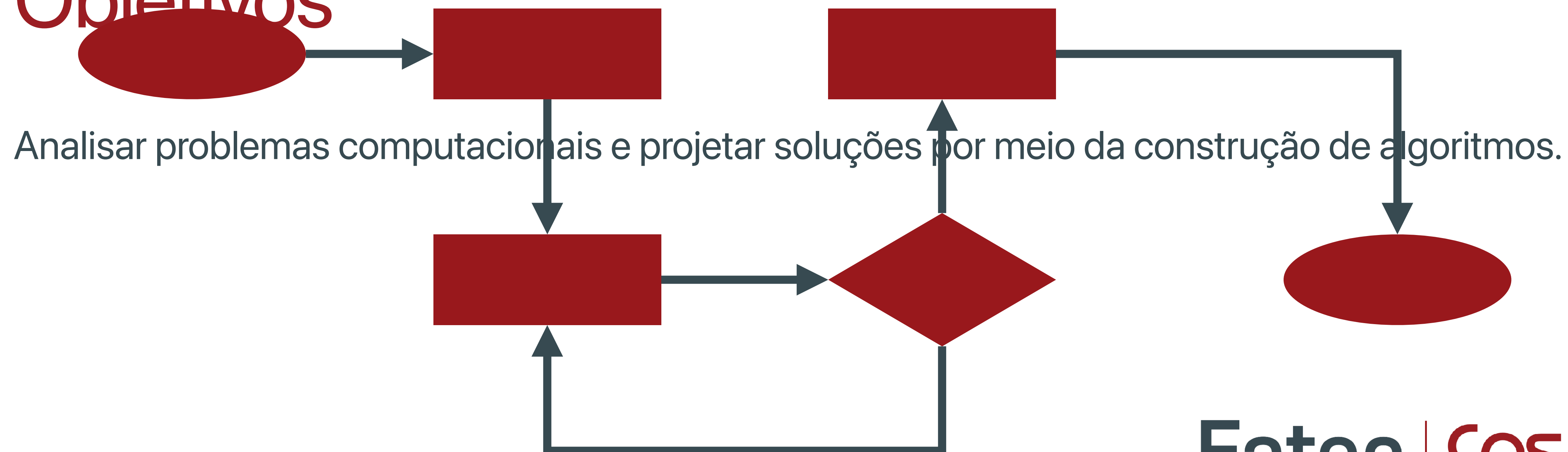
Prof. Dr. Lucas Baggio Figueira

20

Semanas



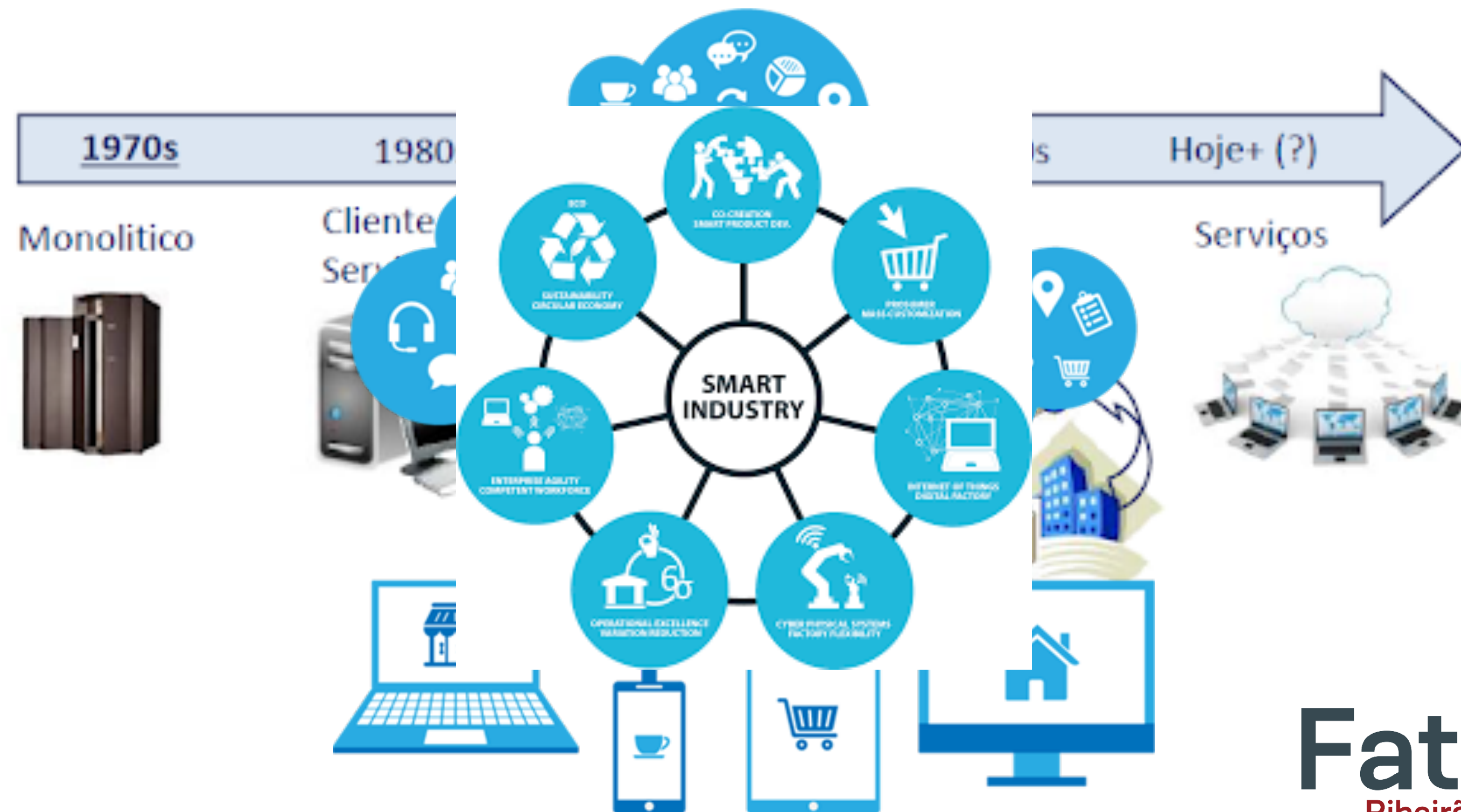
Objetivos



Conteúdo Programático

Assuntos abordados na disciplina

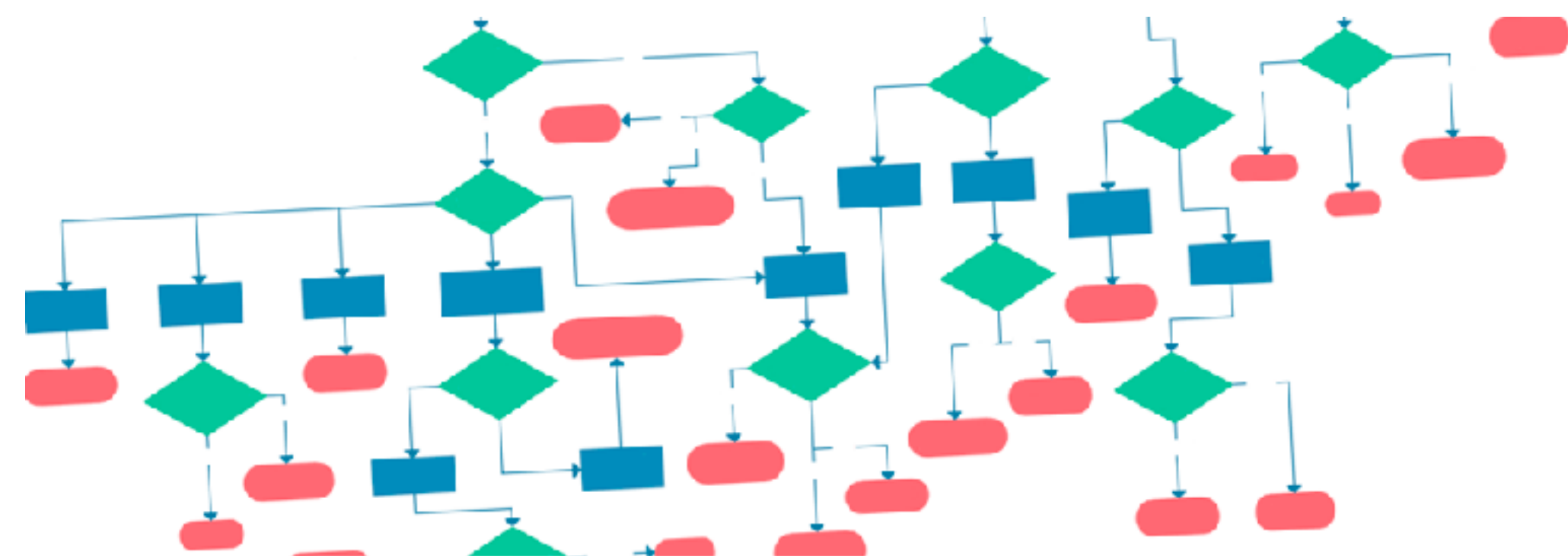
1. Introdução à Ciência da Computação



Conteúdo Programático

Assuntos abordados na disciplina

2. Introdução à Algoritmos e Programação de Computadores



```
9  #include <iostream>
10 #include <stdio.h>
11 #include <stdlib.h>
12 using namespace std;
13
14 int main() {
15     string resposta;
16     getline(cin, resposta);
17     int idade = atoi(resposta.c_str());
18     if (idade >= 18) {
19         cout << "Pode entrar na festa";
20     } else {
21         cout << "Não pode entrar na festa";
22     }
23 }
```

-u 100 1a			
0CFD:0100	BA0B01	MOV	DX,010B
0CFD:0103	B409	MOV	AH,09
0CFD:0105	CD21	INT	21
0CFD:0107	B400	MOV	AH,00
0CFD:0109	CD21	INT	21
-d 10b 13f			
0CFD:0100		48 6F 6C 61 2C	
0CFD:0110	20 65 73 74 65 20 65 73-20 75 6E 20 70 72 6F 67		
0CFD:0120	72 61 6D 61 20 68 65 63-68 6F 20 65 6E 20 61 73		
0CFD:0130	73 65 6D 62 6C 65 72 20-70 61 72 61 20 6C 61 20		
0CFD:0140	57 69 6B 69 70 65 64 69-61 24		

Hola,
este es un prog
rama hecho en as
sembler para la
Wikipedia\$

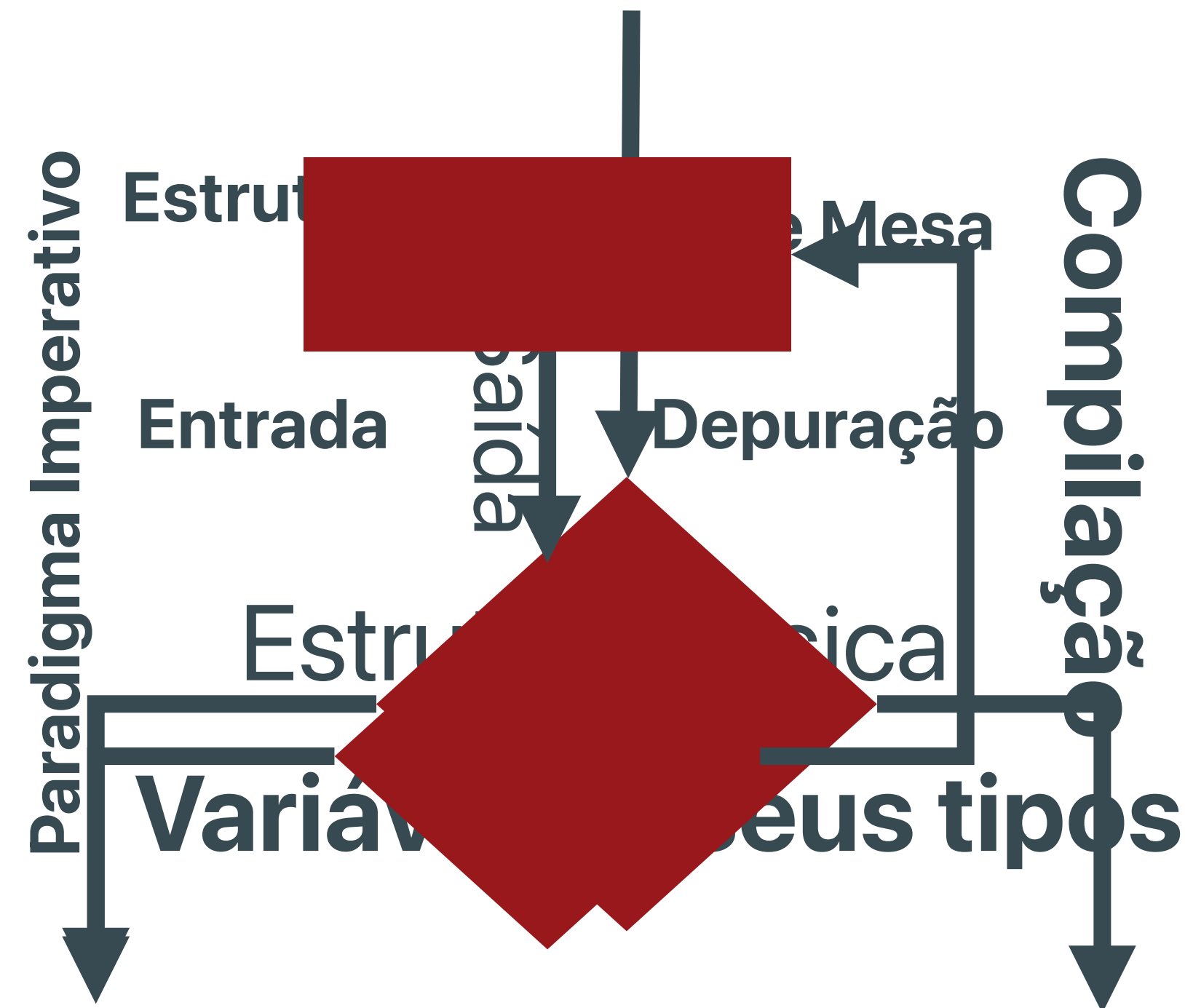
Conteúdo Programático

Assuntos abordados na disciplina

3. Estrutura Sequencial.

4. Estrutura Condicional.

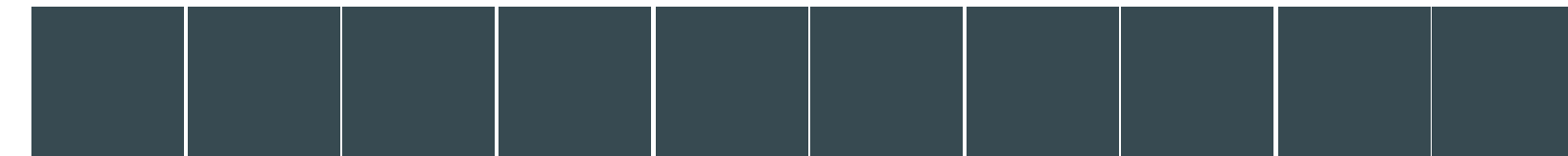
5. Estrutura de Repetição



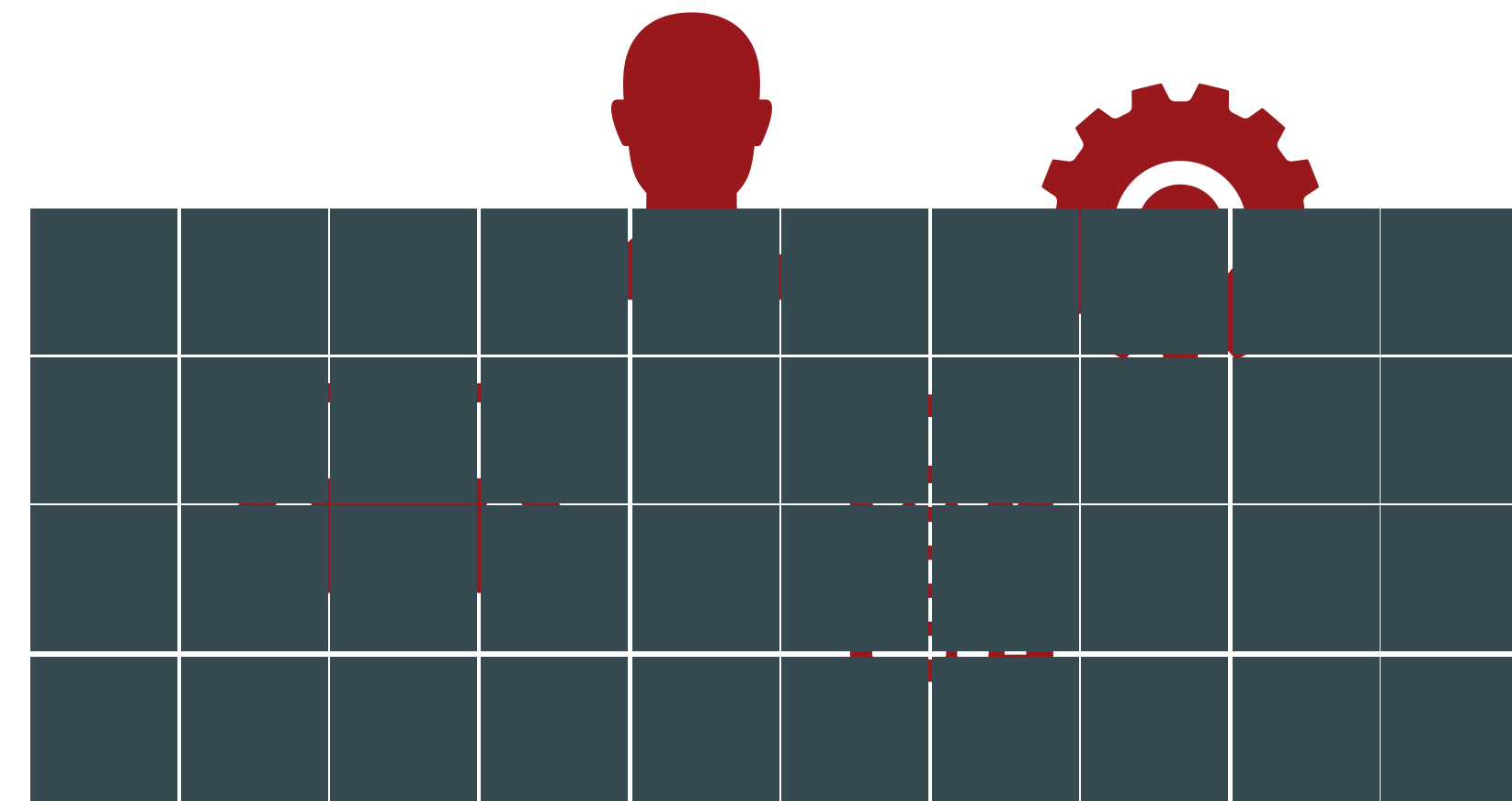
Conteúdo Programático

Assuntos abordados na disciplina

4. Tipo de Dados Homogêneos: Vetores e Matrizes



5. Tipo de Dados Heterogêneos: Registros



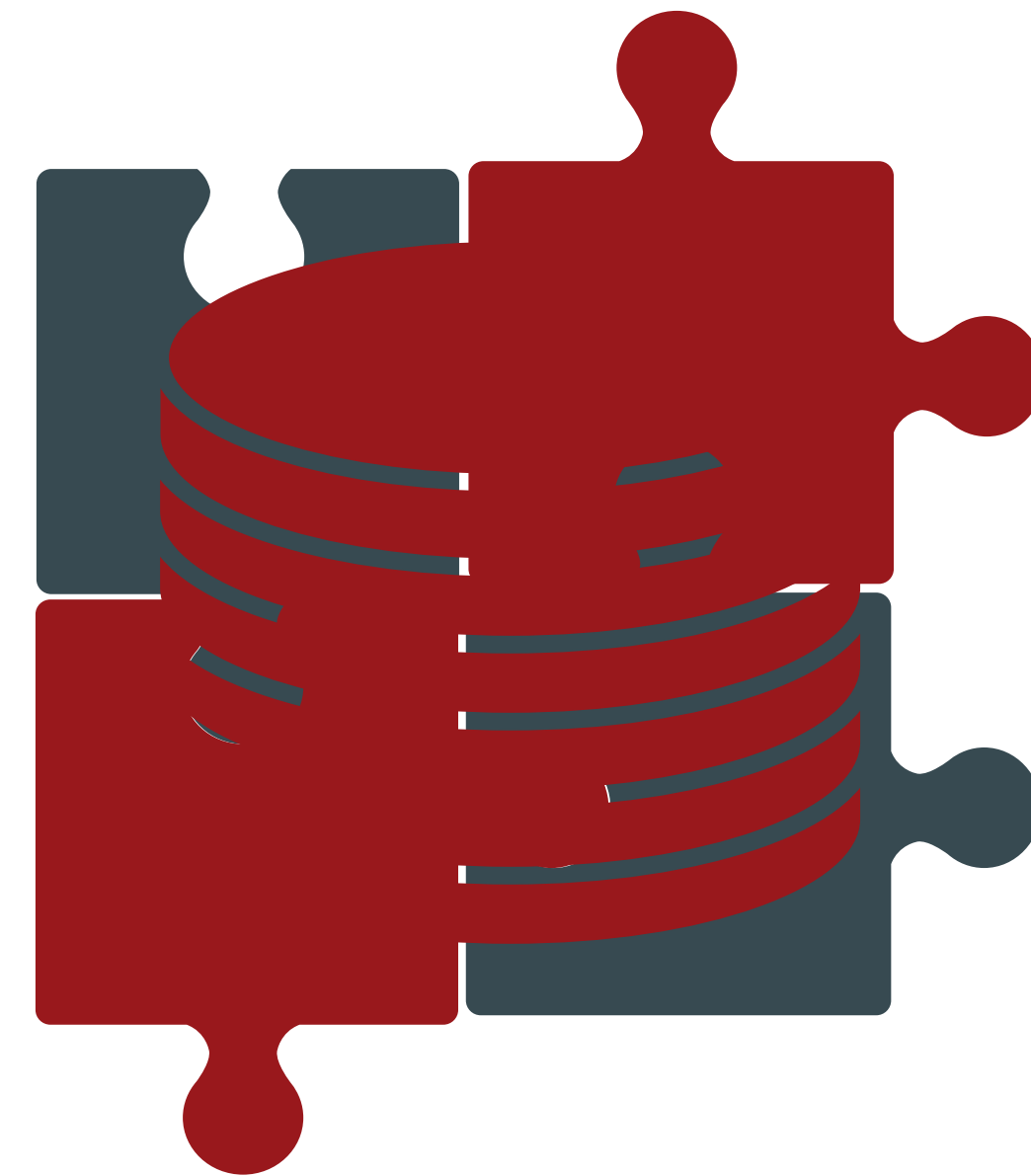
6. Ponteiros

Conteúdo Programático

Assuntos abordados na disciplina

7. Subrotinas e Funções

8. Armazenamento Não-Volátil:
Arquivos*



Conteúdo Programático

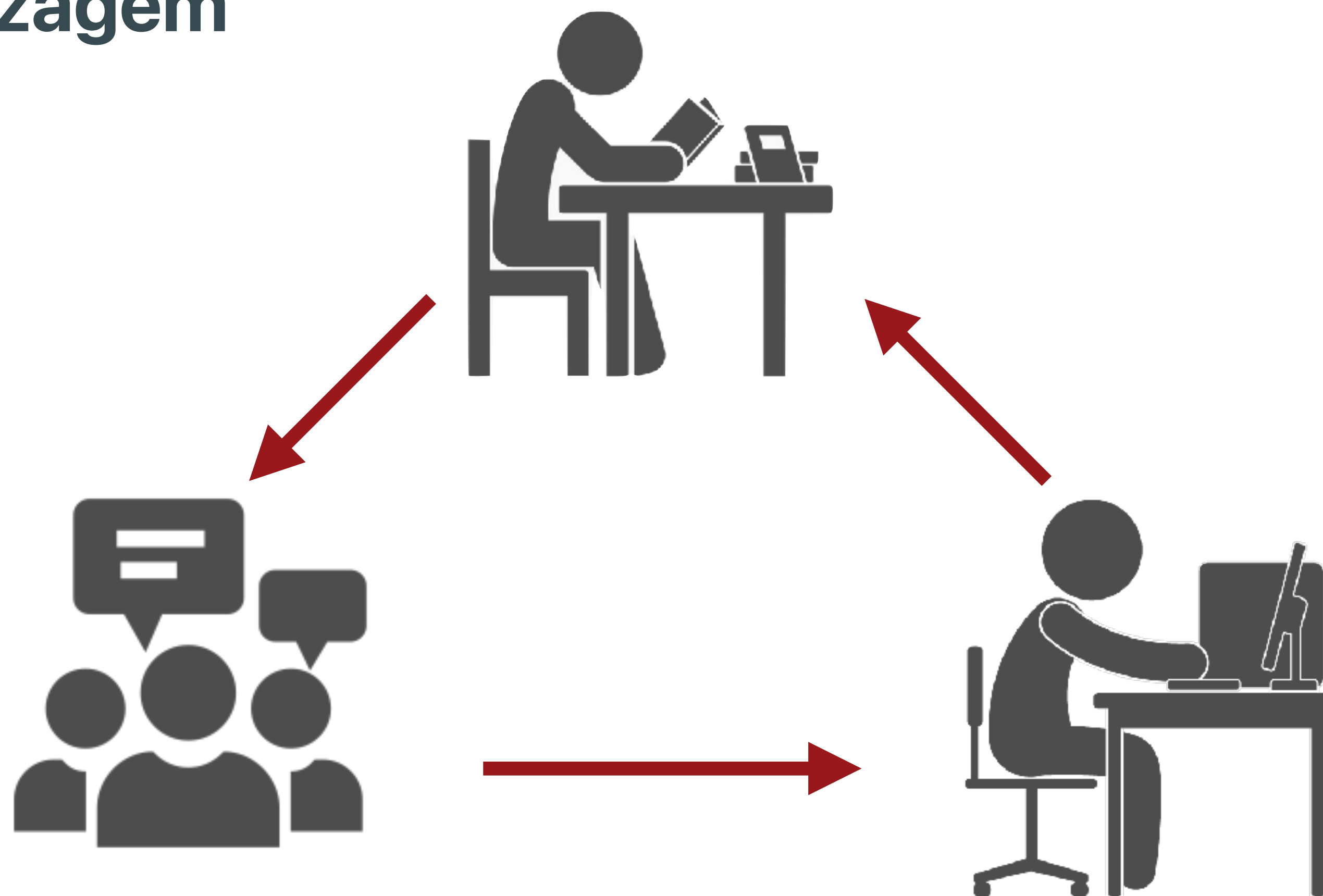
Assuntos abordados na disciplina

1. Estrutura Sequencial.
2. Estrutura Condicional.
3. Estrutura de Repetição
4. Tipo de Dados Homogêneos: Vetores e Matrizes
5. Tipo de Dados Heterogêneos: Registros
6. Ponteiros
7. Subrotinas e Funções
8. Armazenamento Não-Volátil: Arquivos*

Metodologia

O processo ensino-aprendizagem

- Aulas expositivas/discussões.
- Práticas guiadas.
- Pesquisas problema-solução.



Processo Avaliativo

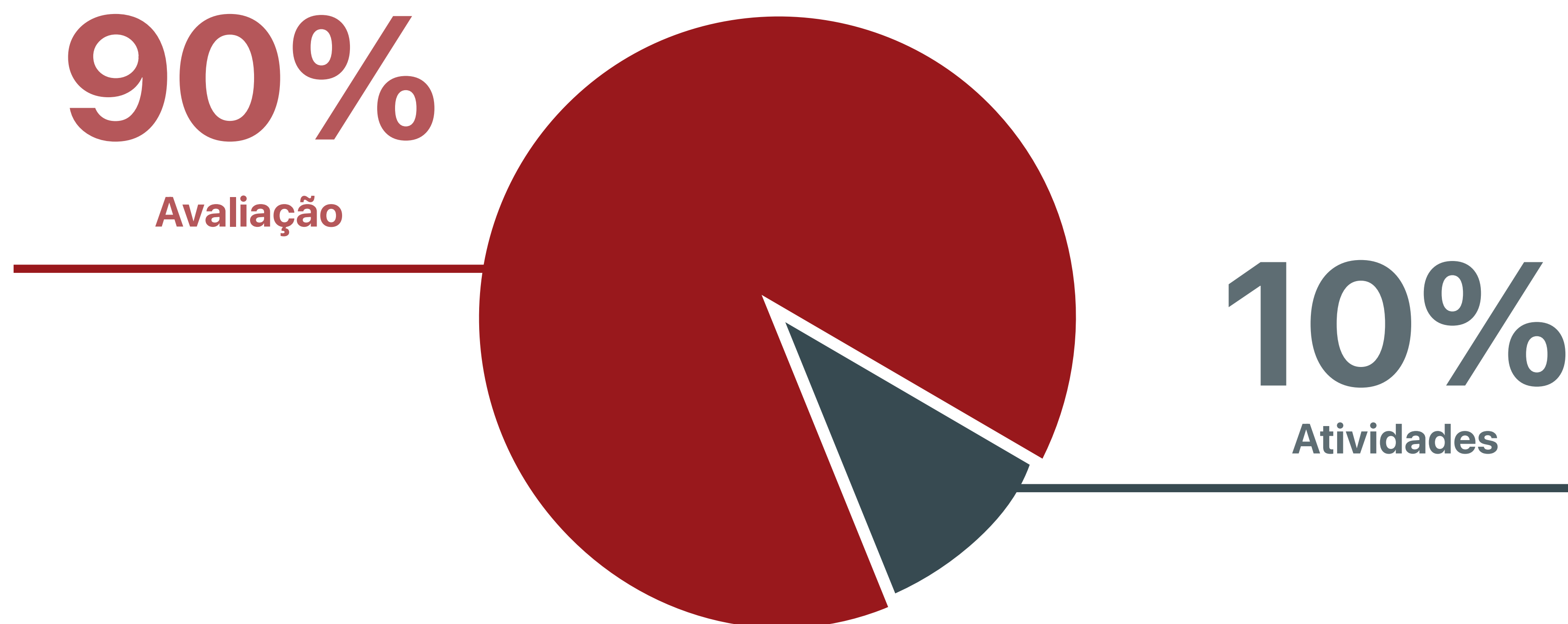
Continuidade e Pontos de Aferição

- Atividades em laboratório
- Atividades extra-laboratório
- Provas
 - Produção de Algoritmos
 - Teste de Mesa
 - Construção de Programas



Métricas de Avaliação

Média ponderada das atividades avaliativas



Aprovação

Cálculo para conceituação na disciplina

$$AV = \frac{Av_1 + Av_2 + Av_3}{3}$$

$$AT = \frac{At_L + At_E}{2}$$

$$NF = \frac{9AV + AT}{10}$$

Referências Bibliográficas

Material Fundamental

- ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. **Fundamentos da Programação de Computadores: Algoritmos, Pascal e C/C++**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2002.
- FORBELLONE, André Luiz Villar. **Lógica de programação: A construção de algoritmos e estruturas de dados**. 3. ed. São Paulo: Prentice-hall, 2005.

Grupo de ALP (2026/1)

Para distribuição de materiais e comunicação

ALP (2026/1) Fatec

Grupo do WhatsApp



Bons estudos !!!

Fatec

Ribeirão Preto



/fatec Ribeirão



@fatec Ribeirão



fatec Ribeirão Preto