



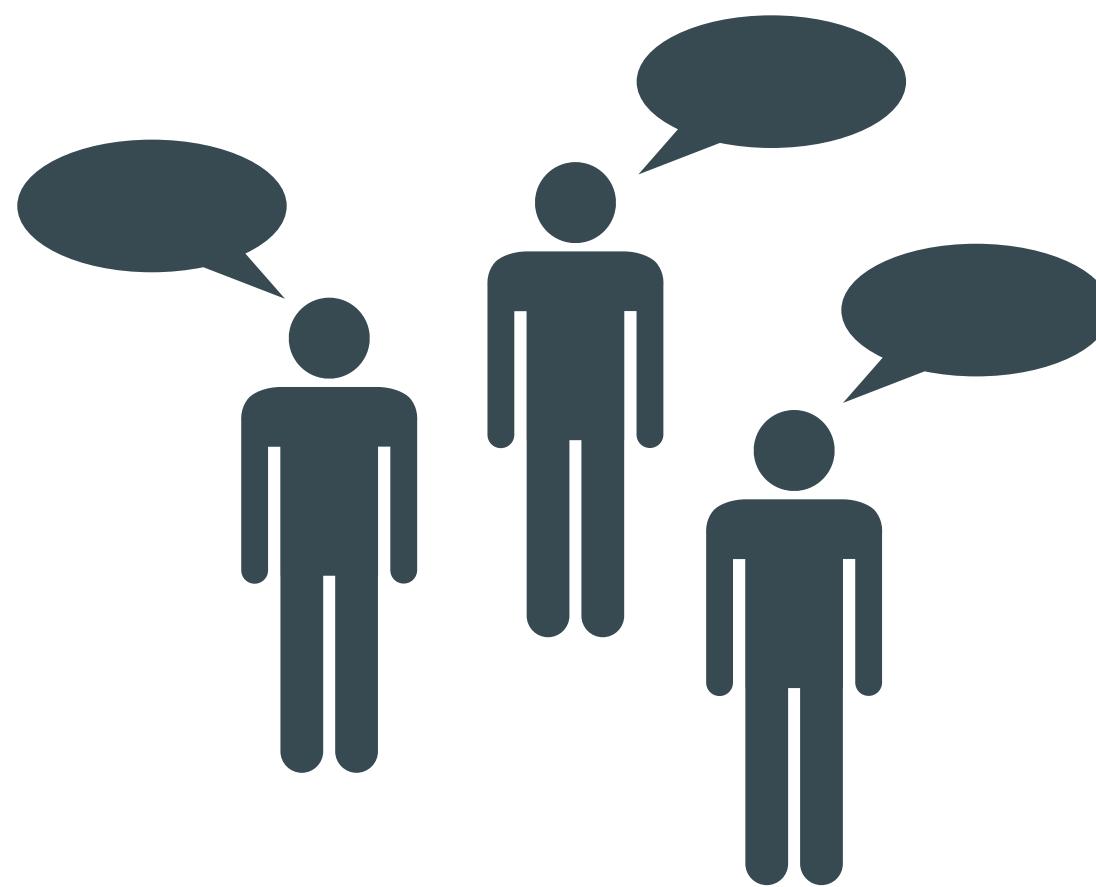
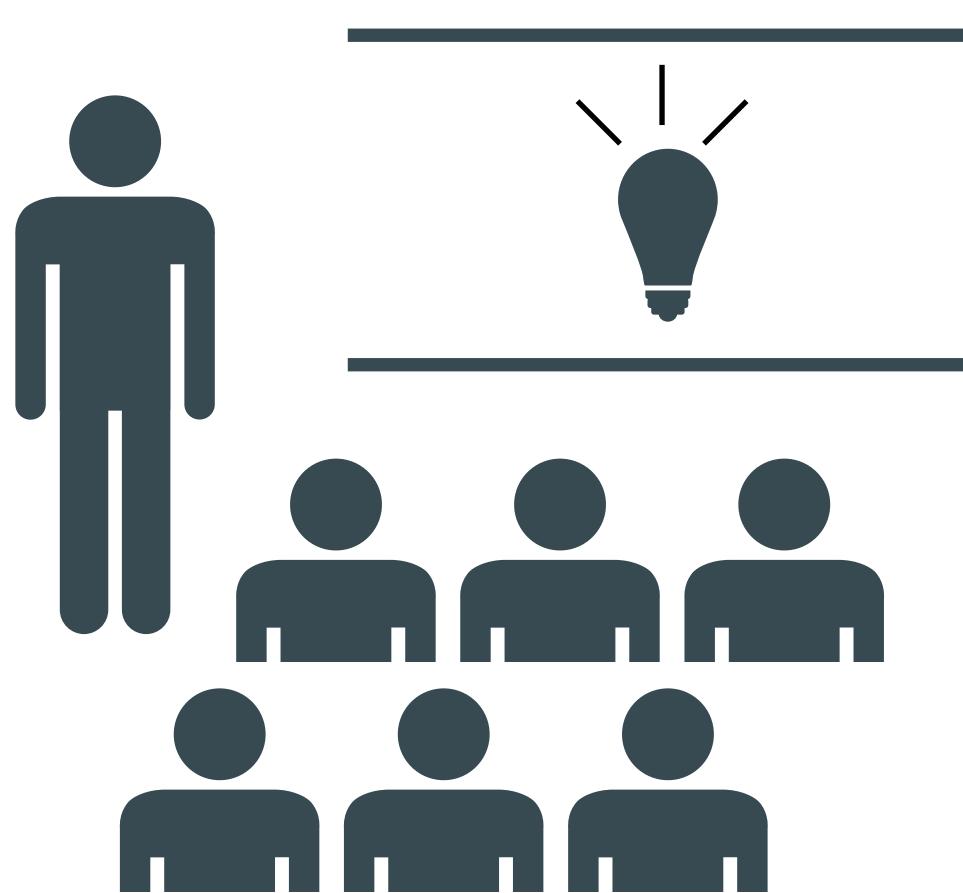
Algoritmos e Lógica de Programação

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

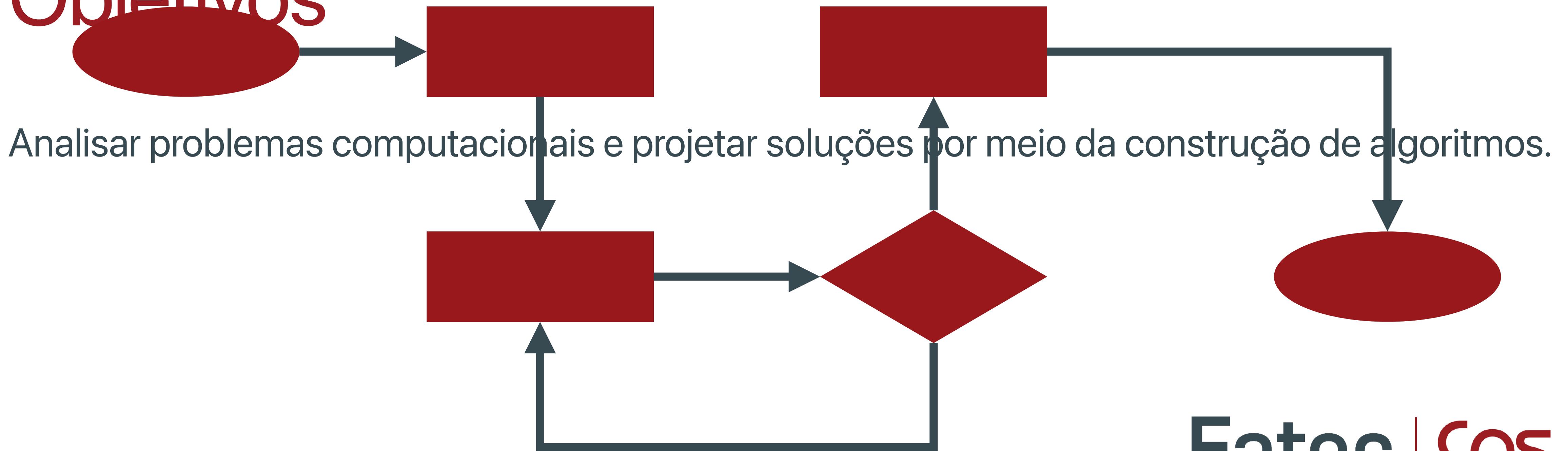
Prof. Dr. Lucas Baggio Figueira

20

Semanas



Objetivos



Conteúdo Programático

Assuntos abordados na disciplina

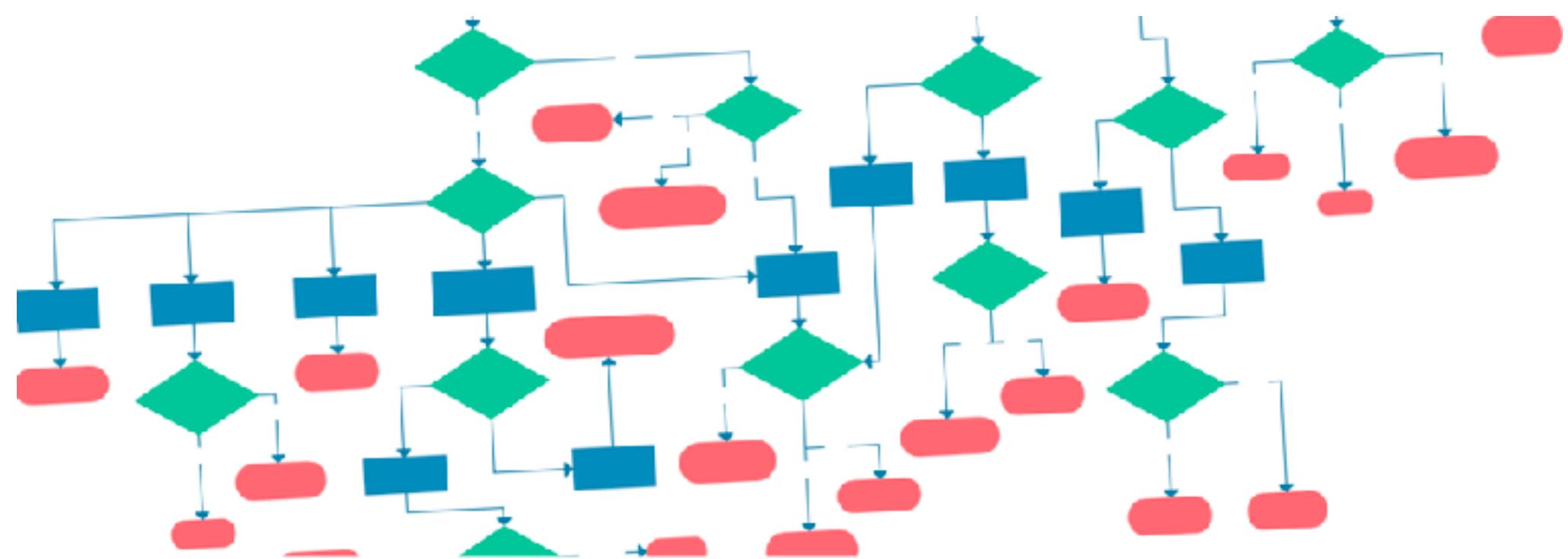
1. Introdução à Ciência da Computação



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

Hola,
este es un pro-
grama hecho en as-
sembler para la
Wikipedia\$

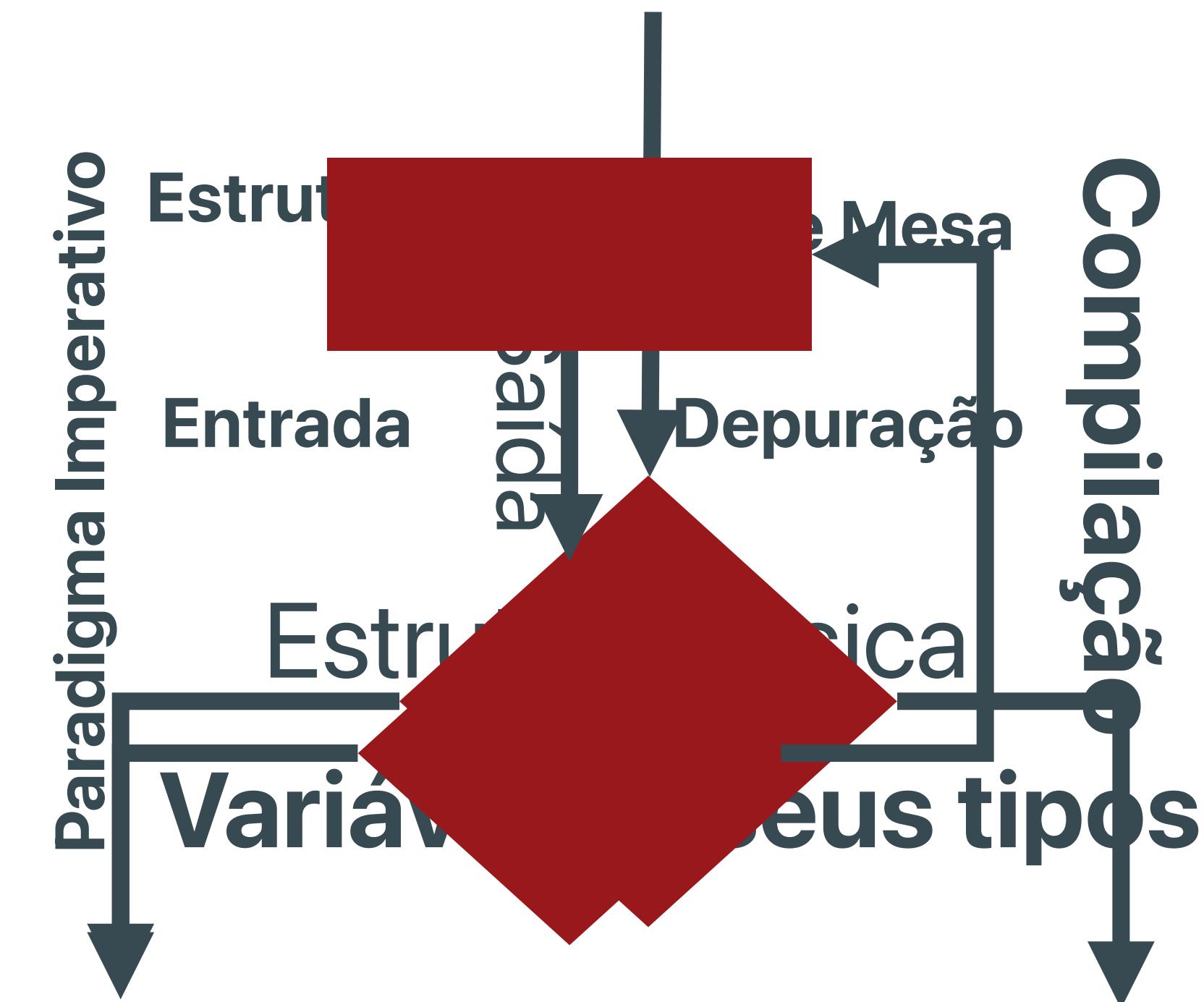
Conteúdo Programático

Assuntos abordados na disciplina

3. Estrutura Sequêncial.

4. Estrutura Condicional.

5. Estrutura de Repetição



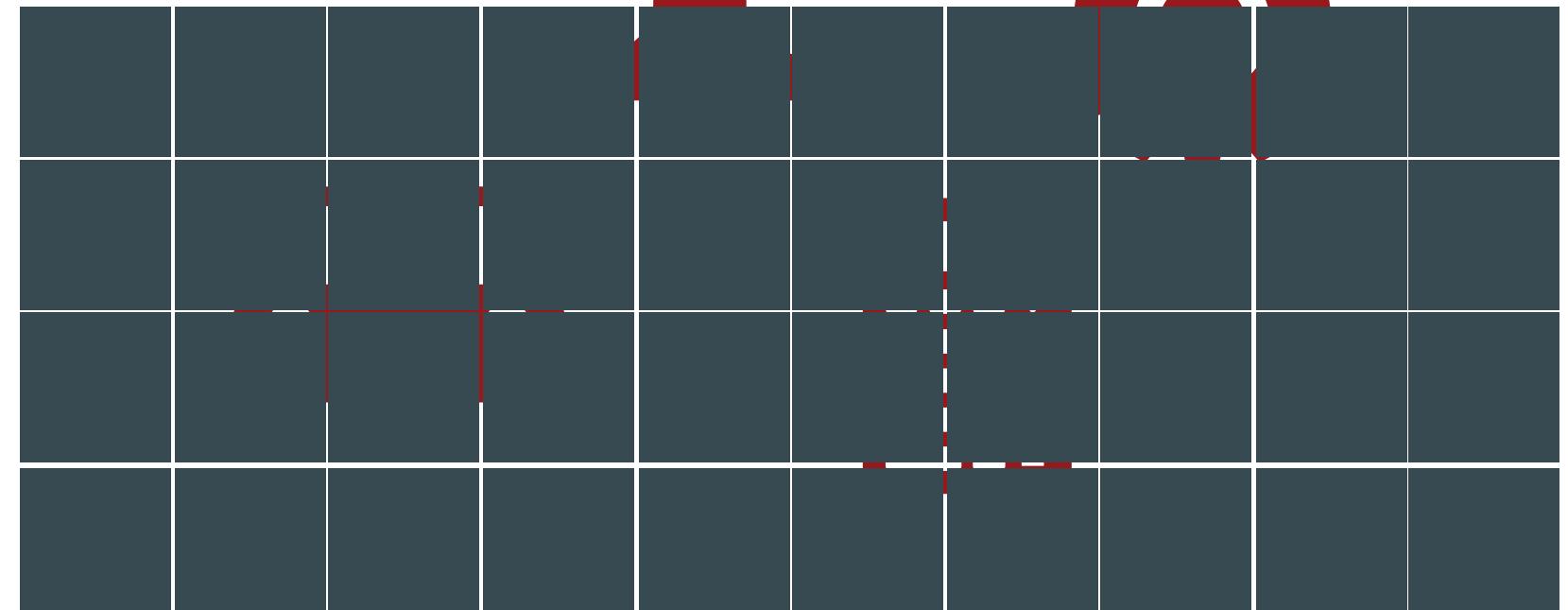
Conteúdo Programático

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

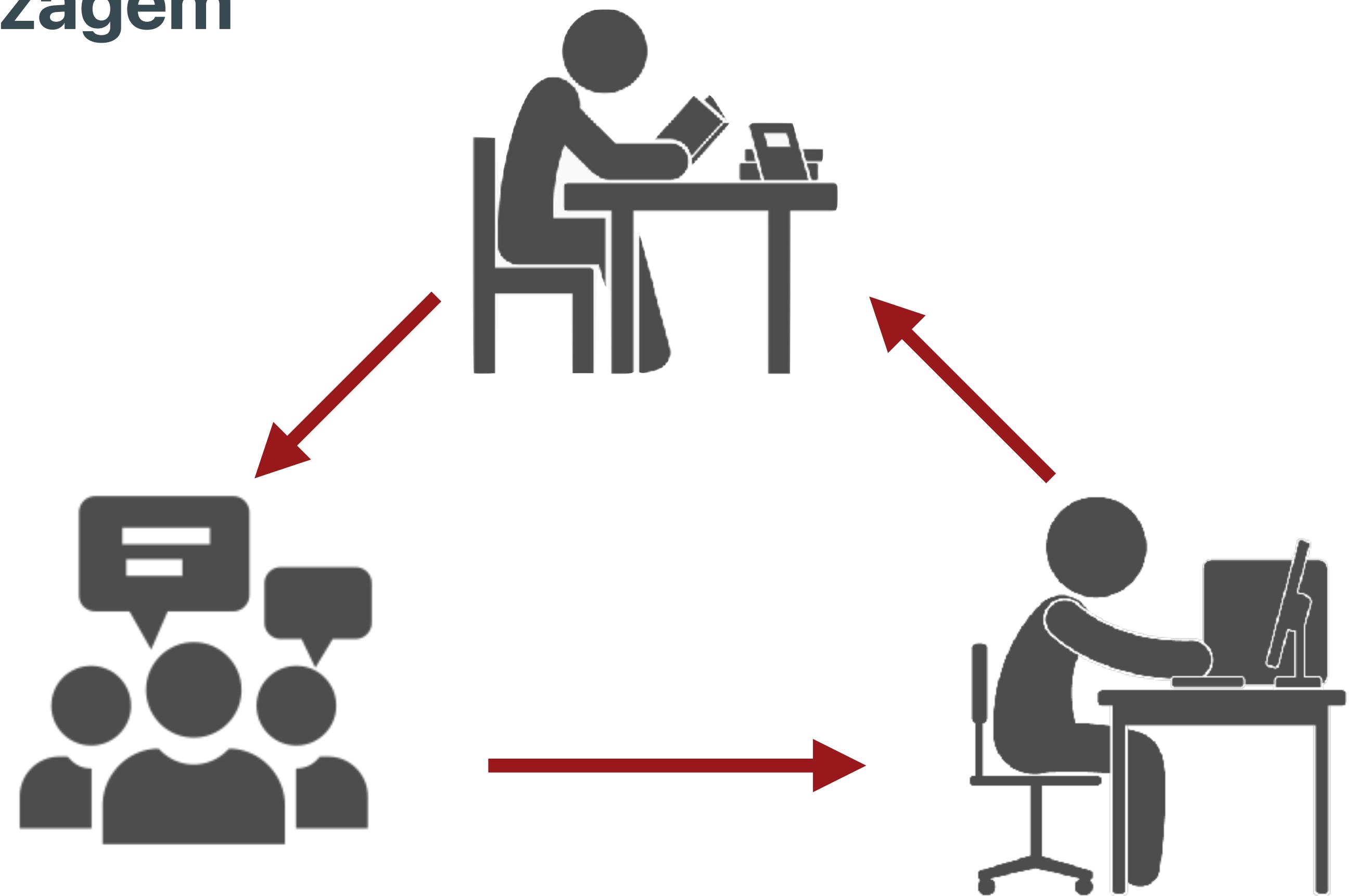
Assuntos abordados na disciplina

1. Estrutura Sequêncial.
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

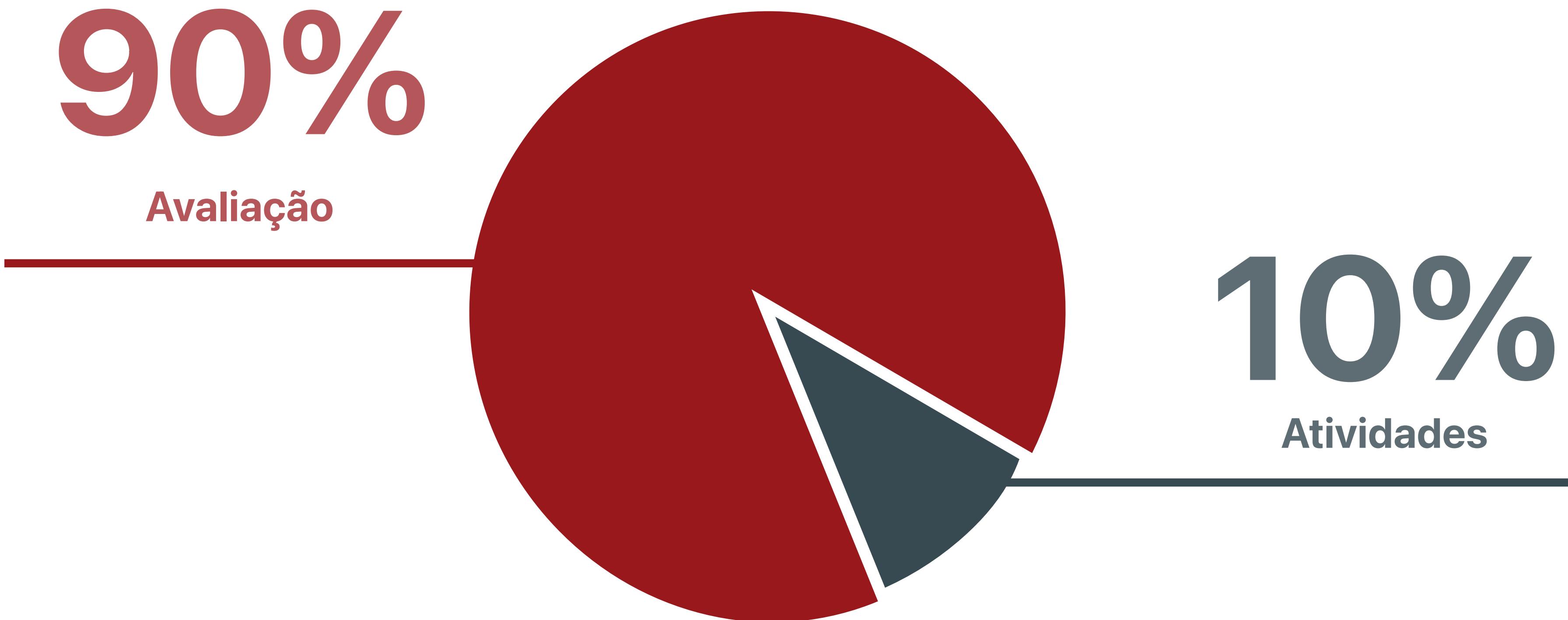
Continuidade e Pontos de Aferição

- 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

$$AV = \frac{A\nu_1 + A\nu_2 + A\nu_3}{3}$$

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

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

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 !!!



[/fatecribeirao](https://www.facebook.com/fatecribeirao)



[@fatecribeirao](https://www.instagram.com/fatecribeirao)



[fatecribeiraopreto](https://www.linkedin.com/company/fatecribeirao-preto)