

Algoritmos e Programação

Disciplina oferecida para os cursos:

1º ano de Engenharia de Mecânica, 1º ano de Engenharia de
Produção e 2º ano de Design Digital

4 créditos - 72 horas - Disciplina de 36 encontros

2º Semestre de 2024



Sobre o professor

Thiago José Cóser é Mestre em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Campinas, tem como foco de trabalho o encontro entre Design e Tecnologia. Professor, Designer e desenvolvedor de diversos projetos que envolvem novas mídias como Jogos Digitais, Realidade Aumentada, Realidade Virtual, Modelagem 3D, Desenvolvimento de aplicativos, Ludificação, entre outros. Possui conhecimento pleno de diversos softwares para produções multimídia.

Contato:

thiago.coser@facamp.com.br

Linkedin

<https://www.linkedin.com/in/thiagocoser>



Engenharia de Mecânica**1º Ano – sala 1600 – bloco 16**

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
8:00-9:40	Física I (com 1º Comp e Prod.) Profs. Marcelo Assaoka/ José Montanha	Cálculo II (com 1º Comp e Prod) Prof. Ruben Pela	Lab. de Proj. em Eng. II Prof. Wanessa Gazzoni (com 1º. Prod)	Algoritmos e Programação (com 1º. Prod e Design) LAB 04 Prof. Thiago Coser	Tecnologia Mecânica Básica Prof. Edson Cau Makerlab
10:00-11:40	Algoritmos e Programação (com 1º. Prod e Design) LAB 04 Prof. Thiago Coser	Física I (com 1º Comp e Prod.) Prof. Marcelo Assaoka	Estatística (com 1º Comp e Prod) Prof. Pedro Grosso	Tecnologia Mecânica Básica Prof. Guilherme Bezzon Makerlab	Fundamentos de Gestão de Projetos (com 1º. Comp e Prod) Prof. Fernando Fraga
12:00-13:30					
13:30-15:10	Estatística (com 1º Comp e Prod) Prof. Pedro Grosso	Leitura e Produção de Texto : Análise Crítica Equipe Português	Tópicos de Formação Profissional I: Baja Prof. Tércio Manfrim Makerlab	Comunicação em Língua Inglesa II	Lab. Cálculo II Prof. Marcelo Assaoka
15:30-17:10	Cálculo II (com 1º Comp. e Prod.) Prof. Ruben Pela	Comunicação em Língua Inglesa II	Tópicos de Formação Profissional I: Baja Prof. Tércio Manfrim Makerlab	Leitura e Produção de Texto : Análise Crítica Equipe Português	Horário de Estudos

Obs. A disciplina Fundamentos de Gestão Empresarial, prevista para o 2º semestre, será oferecida apenas no 3º semestre

Observações gerais

- Calendário acadêmico: observar datas importantes, como provas! [Link](#)
- Optativas: até dia 26 pode abandonar o curso.
- Chamada: avisar caso tenha algum erro, não matriculado, RA ou nome errado, etc. Até dia 15/08 ainda pode conter erros por conta de atualização do sistema.
- Pesquisa inicial: [Link](#)



Ementa

Algoritmos e Programação

Conceitos básicos sobre computadores. Variáveis e tipos básicos de dados. Operações primitivas. Expressões aritméticas e lógicas. Conceito de algoritmo. Linguagem narrativa, fluxograma e linguagem algorítmica. Estruturas básicas de programas: sequencial, condicional e de repetição. Tipos de dados compostos homogêneos: vetores e matrizes.



Bibliografia básica

DEITEL, P., DEITEL, H. Java TM: como programar. 8a ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.

FORBELLONE, André Luiz Villar. Lógica de programação. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005. 218 p.

MANZANO, José Augusto; N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo. Estudo dirigido de algoritmos. São Paulo: Érica, 2011.

COMPLEMENTAR

DASGUPTA, Sanjoy PAPADIMITRIOU, Christos;VAZIRANI,Umesh. Algoritmos. Porto Alegre: AMGH, 2010.

EDELWEISS, Nina; LIVI, Maria Aparecida Castro. Algoritmos e programação com exemplos em Pascal e C. Porto Alegre: Bookman, 2014.

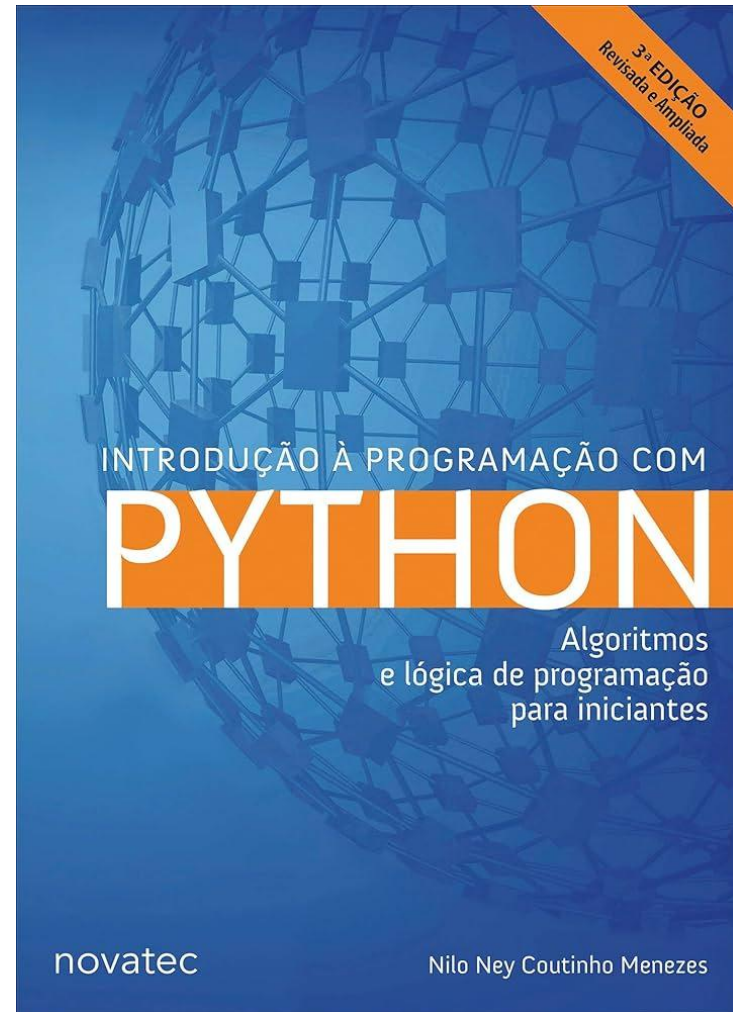
GOODRICH, Michael T.; TAMASSIA Roberto. Estruturas de dados e algoritmos em Java. Porto Alegre: Bookman, 2013.

WIRTH, Niklaus. Algoritmos e estruturas de dados. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

ZIVIANI, Nivio. Projeto de algoritmos. São Paulo: Cengage Learning, 2013.



Bibliografia básica



Metodologia

Aulas expositivas e exercícios práticos em sala.

Notas e avaliações

A nota do curso será baseada na primeira prova semestral, valendo (30% da nota total), entrega de um trabalho em duplas como segunda prova bimestral (40% da nota total) e o restante em entregas parciais e individuais de trabalhos ao longo do curso (30% da nota total).



Metodologia

Sobre o trabalho

Em duplas, o trabalho tem tema livre, e deverá ser apresentado na semana da segunda prova bimestral. A nota deste trabalho será baseada na originalidade, documentação e qualidade de execução e apresentação.



Motivação

Porque aprender lógica de programação?

A lógica de programação é a habilidade de criar sequências lógicas de instruções que um computador pode seguir para resolver um problema. Também auxilia resolução de problemas de maneira mais abrangente, o que contribui para o pensamento crítico e operacionalizar melhor problemas de maneira gerenciável.



Motivação

Então, você quer aprender a programar?

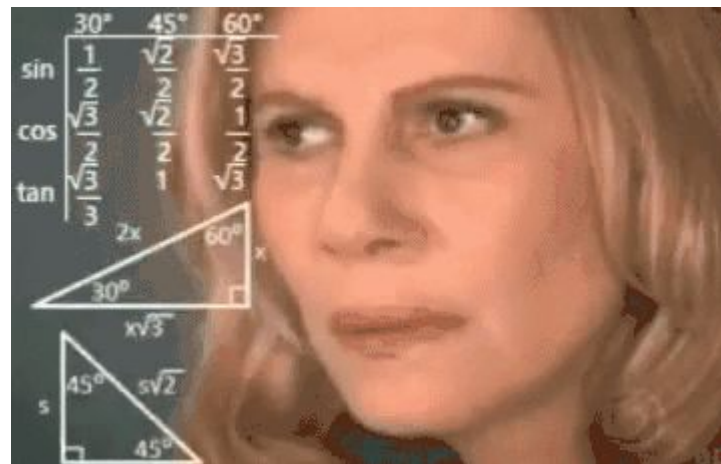
Responda com calma a estas perguntas:

1. Você quer aprender a programar?
2. Como está seu nível de paciência?
3. Quanto tempo você pretende estudar?
4. Qual o seu objetivo ao programar?



Introdução

O que é um algoritmo?



Introdução

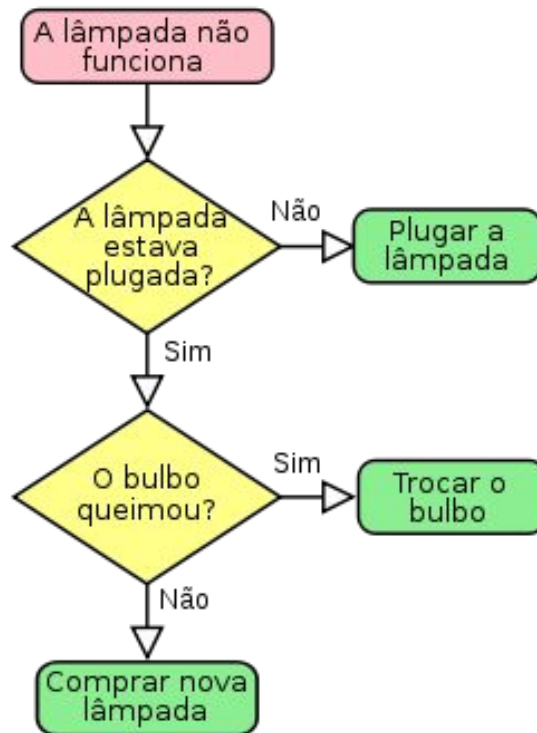
Vamos trocar uma lâmpada?

Faça o algoritmo de como trocar uma lâmpada.



Introdução

Vamos trocar uma lâmpada?



Em Py

```
# Algoritmo para trocar uma lâmpada
```

```
# Função para verificar o estado da lâmpada
```

```
def trocar_lampada(esta_queimada):
```

```
    # Verifica se a lâmpada está queimada
```

```
    if esta_queimada:
```

```
        print("A lâmpada está queimada.")
```

```
        print("Substituindo por uma nova lâmpada...")
```

```
        # Aqui poderia ter o código para substituir a lâmpada
```

```
        print("A nova lâmpada foi instalada.")
```

```
    else:
```

```
        print("A lâmpada está funcionando. Não é necessário trocá-la.")
```

```
# Exemplo de uso
```

```
esta_queimada = True # True indica que a lâmpada está queimada
```

```
trocar_lampada(esta_queimada)
```



Crossfit deveria ser proibido

Vá devagar, o caminho é legal

```
# Isto irá mostrar uma mensagem  
print ("Olá mundo!")
```



Porque Python?

- Uso geral
- Código aberto sob a Licença Python, permissiva
- Fácil legibilidade
- Suporta diferentes paradigmas de programação como estruturada (procedural) ou orientada a objeto
- Baterias inclusas (ampla biblioteca padrão)
- Criação de gráficos e visualizações de maneira fácil
- Forte comunidade, diversas bibliotecas
- Criação de Jogos (Pygame, Godot)
- Aplicativos (Desktop e Mobile)
- Machine Learning, IA
- Data science
- Web, criação de APIs (django, Flask, FastAPI)
- Automatização de tarefas (renomear pastas, automatizar e mails, testes, etc)



Instalação

- MAC e Linux já tem instalado
- Windows - <https://www.python.org>



Uso

Windows

via prompt (cmd) >Python REPL (Read-Eval-Print Loop), IDLE ou IDE (Vs Code ou Pycharm)

Comandos iniciais para verificar instalação

- python
- python --version
- import this



```
IDLE Shell 3.12.4
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.12.4 (tags/v3.12.4:8e8a4ba, Jun 6 2024, 19:30:16) [MSC v.1940 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> import this
The Zen of Python, by Tim Peters

Beautiful is better than ugly.
Explicit is better than implicit.
Simple is better than complex.
Complex is better than complicated.
Flat is better than nested.
Sparse is better than dense.
Readability counts.
Special cases aren't special enough to break the rules.
Although practicality beats purity.
Errors should never pass silently.
Unless explicitly silenced.
In the face of ambiguity, refuse the temptation to guess.
There should be one-- and preferably only one --obvious way to do it.
Although that way may not be obvious at first unless you're Dutch.
Now is better than never.
Although never is often better than *right* now.
If the implementation is hard to explain, it's a bad idea.
If the implementation is easy to explain, it may be a good idea.
Namespaces are one honking great idea -- let's do more of those!
>>> |
```





The fundamental package for scientific computing with Python

LATEST RELEASE: [NUMPY 1.26](#). [VIEW ALL RELEASES](#)

NumPy 2.0 release date: June 16 [2024-05-23](#)

Powerful N-dimensional arrays

Fast and versatile, the NumPy vectorization, indexing, and broadcasting concepts are the de-facto standards of array computing today.

Numerical computing tools

NumPy offers comprehensive mathematical functions, random number generators, linear algebra routines, Fourier transforms, and more.

Open source

Distributed under a liberal [BSD license](#), NumPy is developed and maintained [publicly on GitHub](#) by a vibrant, responsive, and diverse [community](#).

Interoperable

NumPy supports a wide range of hardware and computing platforms, and plays well with distributed, GPU, and sparse array libraries.

Performant

The core of NumPy is well-optimized C code. Enjoy the flexibility of Python with the speed of compiled code.

Easy to use

NumPy's high level syntax makes it accessible and productive for programmers from any background or experience level.

<https://numpy.org/>



Plotly Open Source Graphing Library for Python

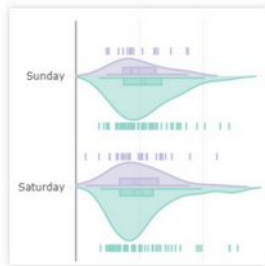
Plotly's Python graphing library makes interactive, publication-quality graphs. Examples of how to make line plots, scatter plots, area charts, bar charts, error bars, box plots, histograms, heatmaps, subplots, multiple-axes, polar charts, and bubble charts.

Plotly.py is [free and open source](#) and you can [view the source](#), [report issues](#) or [contribute on GitHub](#).

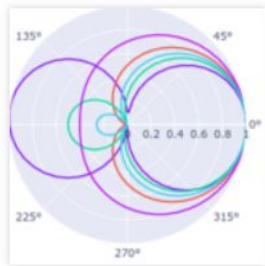
Deploy Python AI Dash apps on private Kubernetes clusters: [Pricing](#) | [Demo](#) | [Overview](#) | [AI App Services](#)

Fundamentals

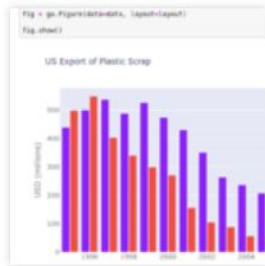
[More Fundamentals »](#)



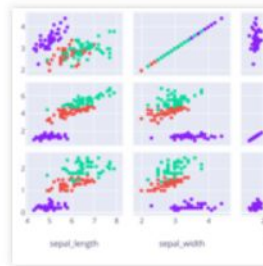
The Figure Data Structure



Creating and Updating Figures



Displaying Figures



Plotly Express



Analytical Apps with Dash

<https://plotly.com/python/>



PyCharm

O IDE Python para ciência de dados e desenvolvimento Web

Torne o desenvolvimento mais produtivo e agradável

Baixar

Edição Professional completa ou Community gratuita

