

SISTEMA FAESA DE EDUCAÇÃO DESENVOLVIMENTO DA AULA

Curso: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO / SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Disciplina: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

Professor: Cinthia Cristina Lucio Caliari

Ano/Semestre: 2018/2

Carga Horária: 80 H

Turma: 2HC

Objetivos Específicos	Detalhamento dos Conteúdos (Unidades e Subunidades)	C.H. Prevista Unid.	Data de Início Unid.	Data de Término Unid.	Procedimentos de Ensino	Leituras/Atividades Indicadas	Formas de Avaliação da Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> Conhecer o planejamento da disciplina, Plano de Ensino e Desenvolvimento de Aula Conhecer o processo avaliativo Instituir o contrato didático Aplicar o Diagnóstico inicial 	Apresentação da Disciplina e Aplicação de Diagnóstico inicial	2h/a	30/07	30/07	<ul style="list-style-type: none"> Apresentação do Plano de Ensino e Desenvolvimento de Aula/CONTRATO DIDÁTICO. Aplicação de Diagnóstico Inicial para conhecer o aluno que está iniciando a disciplina e perceber o que é necessário revisar para o bom aprendizado da disciplina. 		Avaliação Diagnóstica individual e com consulta, feita online, sem pontuação, que avaliará o quanto o aluno de fato reteve, com relação aos conteúdos de Algoritmos I
1.A Entender os motivos para se estudar os	Unidade I - Fundamentos de Programação 1.1 Definições Básicas 1.2 Propriedades	8h/a	31/07	13/08	<ul style="list-style-type: none"> Aulas expositivas e interativas, 	<ul style="list-style-type: none"> Capítulo 1 do livro texto Conceitos de 	C1.A1: Primeiro Instrumento de

conceitos de LP's. 1.B Compreender e ilustrar os atributos desejáveis de uma L.P. 1.C Compreender os conceitos relacionados aos ambientes e modelos de programação. 1.D Analisar os paradigmas de programação e seus principais conceitos. 1.E Conhecer as ferramentas de tradução de código. 1.F Conhecer uma linguagem funcional (LISP) e uma linguagem lógica (PROLOG) 1.G Ler e interpretar um programa escrito em PROLOG. 1.H Ler e interpretar um programa escrito em LISP. 1.I Demonstrar organização e capricho na resolução das atividades propostas. 1.J Participar das tarefas apresentadas, demonstrando disposição para solucionar o que é proposto. 1.K Participar de atividades em grupo, demonstrando criatividade e a promoção da troca de	Desejáveis em Uma LP 1.3 Modelos e Ambientes de Programação 1.4 Sintaxe e Semântica de Uma LP. 1.5 Paradigmas de Programação. 1.6 Compiladores X Interpretadores 1.7 LISP 1.8 PROLOG				realizada a partir da leitura prévia do material e do questionário disponibilizado no AVA e discussão, mediada pelo professor, com uso de quadro e data show. • Responder ao questionário disponibilizado no AVA. Para as subunidades de 1.1 a 1.6: • Discussão e correção da lista de exercícios de fixação do conteúdo da Unidade I, disponibilizada no AVA, de forma individual e em grupo. • Grupos resolvendo questões apresentadas. As respostas serão analisadas e discutidas. Para as subunidades 1.7 e 1.8: • Leitura e interpretação de códigos escritos em LISP e PROLOG	Linguagens de Programação (Sebesta) • Material didático disponibilizado na página da disciplina • Questionário disponibilizado no AVA	Avaliação da C1 – Prova individual e sem consulta, no dia 03/09, com valor de 8,0 pontos, que avaliará se aluno alcançou os objetivos específicos de 1.A até 1.J, de 2.A até 2.C, 2.E e 2.F. C1.A2: Segundo Instrumento de Avaliação da C1 – Resolução de exercícios em grupo, em sala, valendo 2,0 pontos, que avaliará se o aluno alcançou os objetivos específicos de 1.A até 1.K, de 2.A até 2.G.
---	--	--	--	--	---	---	---

conhecimentos.							
<p>2.A Definir memória de um computador</p> <p>2.B Explicar como a memória funciona</p> <p>2.C Classificar as partes da memória</p> <p>2.D Testar e analisar os conceitos relacionados à alocação de memória por uma LP (estouro de memória, funcionamento de ponteiros, alocação de variáveis).</p> <p>2.E Demonstrar organização e capricho na resolução das atividades propostas.</p> <p>2.F Participar das tarefas apresentadas, demonstrando disposição para solucionar o que é proposto.</p> <p>2.G Participar de atividades em grupo, demonstrando criatividade e a promoção da troca de conhecimentos.</p>	<p>Unidade II</p> <p>Memória</p> <p>2.1 Divisão da memória</p> <p>2.2 Alocação por parte de uma LP</p> <p>2.3 Modelo Tradicional de Segmentação de Abstrações. (Dados, Código, Pilha e Heap).</p> <p>2.4 Causas de estouro de memória</p> <p>2.5 Funcionamento de ponteiros</p>	14h/a	14/08	03/09	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas expositivas e interativas, realizada a partir da leitura prévia do material disponibilizado no AVA e discussão, mediada pelo professor, com uso de quadro e data show. • Aula prática sobre alocação de memória e funcionamento de ponteiros, utilizando um programa em Pascal e o compilador Turbo Pascal 7. • Responder ao questionário disponibilizado no AVA. • Grupos resolvendo questões apresentadas. As respostas serão analisadas e discutidas. • Discussão e correção da lista de exercícios de fixação do conteúdo da 	<ul style="list-style-type: none"> • Material didático disponibilizado na página da disciplina • Questionário disponibilizado no AVA 	<p>C1.A1: Primeiro Instrumento de Avaliação da C1 – Prova individual e sem consulta, no dia 03/09, com valor de 8,0 pontos, que avaliará se aluno alcançou os objetivos específicos de 1.A até 1.J, de 2.A até 2.C, 2.E e 2.F.</p> <p>C1.A2: Segundo Instrumento de Avaliação da C1 – Resolução de exercícios em grupo, em sala, valendo 2,0 pontos, que avaliará se o aluno alcançou os objetivos específicos de 1.A até 1.K, de 2.A até 2.G.</p>

					Unidade II, disponibilizada no AVA, de forma individual e em grupo.		
<p>3.A Enumerar os vários tipos de dados</p> <p>3.B Identificar e descrever suas características</p> <p>3.C Identificar os modos de conversão de tipos</p> <p>3.D Definir linguagem fortemente tipada.</p> <p>3.E Analisar os meios de equivalência de tipos.</p> <p>3.F Demonstrar organização e capricho na resolução das atividades propostas.</p> <p>3.G Participar das tarefas apresentadas, demonstrando disposição para solucionar o que é proposto.</p> <p>3.H Participar de atividades em grupo, demonstrando criatividade e a promoção da troca de conhecimentos.</p>	<p>Unidade III</p> <p>Valores e Tipos</p> <p>3.1 Valores</p> <p>3.2 Tipos Primitivos</p> <p>3.3 Tipos Compostos</p> <p>3.4 Coerção X Casting</p> <p>3.5 Linguagens Fortemente Tipadas</p> <p>3.6 Equivalência Nominal X Estrutural</p>	10h/a	04/09	18/09	<ul style="list-style-type: none"> Aulas expositivas e interativas, realizada a partir da leitura prévia do material disponibilizado no AVA e discussão, mediada pelo professor, com uso de quadro e data show. Discussão e correção da lista de exercícios de fixação do conteúdo da Unidade III, disponibilizada no AVA, de forma individual e em grupo. Responder ao questionário disponibilizado no AVA. Grupos resolvendo questões apresentadas. As respostas serão analisadas e discutidas. 	<ul style="list-style-type: none"> Capítulo 6 do livro texto Conceitos de Linguagens de Programação (Sebesta) Material didático disponibilizado no site da disciplina Questionário disponibilizado no AVA 	<p>C2.A1: Primeiro Instrumento de Avaliação da C2 – Prova individual e sem consulta, no dia 29/10, com valor de 8,0 pontos, que avaliará se aluno alcançou os objetivos específicos de 3.A até 3.G, e 4.A até 4.E, de 5.A até 5.H.</p> <p>C2.A2: Segundo Instrumento de Avaliação da C2 – Resolução de exercícios em grupo, em sala, valendo 2,0 pontos, que avaliará se o aluno alcançou os objetivos específicos de 1.A até 1.K, de 2.A até 2.G, de 5.A até 5.I</p>

<p>4.A Descrever e aplicar os operadores e expressões contidos em uma LP.</p> <p>4.B Definir e identificar efeito colateral</p> <p>4.C Definir e identificar curto-circuito</p> <p>4.D Demonstrar organização e capricho na resolução das atividades propostas.</p> <p>4.E Participar das tarefas apresentadas, demonstrando disposição para solucionar o que é proposto.</p> <p>4.F Participar de atividades em grupo, demonstrando criatividade e a promoção da troca de conhecimentos.</p>	<p>Unidade IV Expressões e Atribuições</p> <p>4.1 Operadores e Expressões</p> <p>4.2 Operadores Binários X Unários</p> <p>4.3 Operadores Aritméticos.</p> <p>4.4 Operadores Lógicos.</p> <p>4.5 Atribuição de Valores.</p> <p>4.6 Ordem de Avaliação e Efeitos Colaterais</p> <p>4.7 Curto-circuito</p>	<p>8h/a</p>	<p>24/09</p>	<p>02/10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas expositivas e interativas, realizada a partir da leitura prévia do material disponibilizado no AVA e discussão, mediada pelo professor, com uso de quadro e data show. • Discussão e correção da lista de exercícios de fixação do conteúdo da Unidade IV, disponibilizada no AVA, de forma individual e em grupo. • Responder ao questionário disponibilizado no AVA. • Discussão em grupo baseada em expressões de difícil compreensão • Grupos resolvendo questões apresentadas. As respostas serão analisadas e discutidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capítulo 7 do livro texto Conceitos de Linguagens de Programação (Sebesta) • Material didático disponibilizado no site da disciplina • Questionário disponibilizado no AVA 	<p>C2.A1: Primeiro Instrumento de Avaliação da C2 – Prova individual e sem consulta, no dia 29/10, com valor de 8,0 pontos, que avaliará se aluno alcançou os objetivos específicos de 3.A até 3.G, e 4.A até 4.E., de 5.A até 5.H.</p> <p>C2.A2: Segundo Instrumento de Avaliação da C2 – Resolução de exercícios em grupo, em sala, valendo 2,0 pontos, que avaliará se o aluno alcançou os objetivos específicos de 3.A até 3.H, e 4.A até 4.F, de 5.A até 5.I.</p>
---	--	-------------	--------------	--------------	---	--	--

<p>5.A Definir variáveis e constantes</p> <p>5.B Classificar os tipos de palavras utilizadas pelas linguagens</p> <p>5.C Discutir como se dá o tempo de vida e o escopo de uma variável</p> <p>5.D Classificar as variáveis de acordo com o tempo de vida</p> <p>5.E Identificar o escopo das variáveis</p> <p>5.F Identificar variáveis persistentes e transientes.</p> <p>5.G Demonstrar organização e capricho na resolução das atividades propostas.</p> <p>5.H Participar das tarefas apresentadas, demonstrando disposição para solucionar o que é proposto.</p> <p>5.I Participar de atividades em grupo, demonstrando criatividade e a promoção da troca de conhecimentos.</p>	<p>Unidade V Variáveis</p> <p>5.1 Variáveis e Constantes</p> <p>5.2 Regras de Criação de Nomes.</p> <p>5.3 Alocação de Variáveis e Constantes</p> <p>5.4 Alocação Dinâmica X Estática</p> <p>5.5 Escopo de Variáveis</p> <p>5.6 Variáveis Persistentes X Variáveis Transientes</p>	12h/a	08/10	29/10	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas expositivas e interativas, realizada a partir da leitura prévia do material disponibilizado no AVA e discussão, mediada pelo professor, com uso de quadro e data show. • Discussão e correção da lista de exercícios de fixação do conteúdo da Unidade V, disponibilizada no AVA, de forma individual e em grupo. • Responder ao questionário disponibilizado no AVA. • Grupos resolvendo questões apresentadas. As respostas serão analisadas e discutidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capítulo 5 do livro texto Conceitos de Linguagens de Programação (Sebesta) • Material didático disponibilizado no site da disciplina • Questionário disponibilizado no AVA 	<p>C2.A1: Primeiro Instrumento de Avaliação da C2 – Prova individual e sem consulta, no dia 29/10, com valor de 8,0 pontos, que avaliará se aluno alcançou os objetivos específicos de 3.A até 3.G, e 4.A até 4.E, de 5.A até 5.H.</p> <p>C2.A2: Segundo Instrumento de Avaliação da C2 – Resolução de exercícios em grupo, em sala, valendo 2,0 pontos, que avaliará se o aluno alcançou os objetivos específicos de 3.A até 3.H, e 4.A até 4.F, de 5.A até 5.I.</p>
<p>6.A Definir instruções de seleção e iterativas</p> <p>6.B Reconhecer os tipos mais comuns de</p>	<p>Unidade VI Abstração de Controle</p> <p>6.1 Instruções de Seleção</p> <p>6.2 Instruções</p>	6h/a	30/10	06/11	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas expositivas e interativas, realizada a partir da leitura prévia 	<ul style="list-style-type: none"> • Capítulo 8 do livro texto Conceitos de Linguagens de Programação 	<p>C3.A1: Primeiro Instrumento de Avaliação da C3 – Prova individual e</p>

instruções de seleção e iterativas 6.C Transformar uma instrução iterativa em outra 6.D Analisar os conceitos envolvidos na abstração de controle, descrevendo e aplicando os mais relevantes modelos analisados. 6.E Demonstrar organização e capricho na resolução das atividades propostas. 6.F Participar das tarefas apresentadas, demonstrando disposição para solucionar o que é proposto. 6.G Participar de atividades em grupo, demonstrando criatividade e a promoção da troca de conhecimentos.	Iterativas 6.3 Comandos Colaterais				do material disponibilizado no AVA e discussão, mediada pelo professor, com uso de quadro e data show. • Discussão e correção da lista de exercícios de fixação do conteúdo da Unidade V, disponibilizada no AVA, de forma individual e em grupo. • Responder ao questionário disponibilizado no AVA. • Grupos resolvendo questões apresentadas. As respostas serão analisadas e discutidas.	(Sebesta) • Material didático disponibilizado no site da disciplina • Questionário disponibilizado no AVA	sem consulta, no dia 27/11, com valor de 8,0 pontos, que avaliará se aluno alcançou os objetivos específicos de 6.A até 6.F, de 7.A até 7.F. C3.A2: Segundo Instrumento de Avaliação da C2 – Resolução de exercícios em grupo, em sala, valendo 2,0 pontos, que avaliará se o aluno alcançou os objetivos específicos de 6.A até 6.G, de 7.A até 7.G.
7.A Identificar e definir os elementos do sistema de encapsulamento e modularização. 7.B Classificar os tipos de passagem de parâmetros 7.C Identificar e definir os elementos da programação	Unidade VII Abstração de Processos 7.1 Funções e Procedimentos 7.2 Tipos de Passagem de Parâmetros 7.3 Co-rotinas 7.4 Tipos abstratos de dados 7.5 Polimorfismo 7.6 Overloading	14h/a	12/11	27/11	• Aulas expositivas e interativas, realizada a partir da leitura prévia do material disponibilizado no AVA e discussão, mediada pelo professor, com uso de quadro e data	• Capítulo 9 do livro texto Conceitos de Linguagens de Programação (Sebesta) • Material didático disponibilizado no site da disciplina • Questionário disponibilizado no	C3.A1: Primeiro Instrumento de Avaliação da C3 – Prova individual e sem consulta, no dia 27/11, com valor de 8,0 pontos, que avaliará se aluno alcançou os objetivos específicos de 6.A

<p>concorrente e distribuída.</p> <p>7.D Discutir o conceito de Programação Orientada e Tipos Abstratos de Dados.</p> <p>7.E Demonstrar organização e capricho na resolução das atividades propostas.</p> <p>7.F Participar das tarefas apresentadas, demonstrando disposição para solucionar o que é proposto.</p> <p>7.G Participar de atividades em grupo, demonstrando criatividade e a promoção da troca de conhecimentos.</p>	7.7 Classes				<p>show.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discussão e correção da lista de exercícios de fixação do conteúdo da Unidade V, disponibilizada no AVA, de forma individual e em grupo. • Responder ao questionário disponibilizado no AVA. • Grupos resolvendo questões apresentadas. As respostas serão analisadas e discutidas. 	AVA	<p>até 6.F, de 7.A até 7.F.</p> <p>C3.A2: Segundo Instrumento de Avaliação da C2 – Resolução de exercícios em grupo, em sala, valendo 2,0 pontos, que avaliará se o aluno alcançou os objetivos específicos de 6.A até 6.G, de 7.A até 7.G.</p>
8.A Fazer levantamento de dúvidas para Prova Final.	8.1. Prova Substitutiva e plantão para esclarecer dúvidas para a Prova Final	8h/a	03/12	11/12	<ul style="list-style-type: none"> • Revisão de todo conteúdo através de simulados aplicados em sala e de questionários realizados no AVA 	<ul style="list-style-type: none"> • Capítulos 1, 5, 6, 7, 8 e 9 do livro texto Conceitos de Linguagens de Programação (Sebesta) • Material didático disponibilizado na página da disciplina 	<p>Avaliação Substitutiva de alguma avaliação individual perdida, individual e sem consulta.</p> <p>A prova Substitutiva só poderá substituir uma única prova, realizada em um dos conceitos (C1, C2 ou C3). Não substituirá trabalhos. Só será</p>

							<p>permitida para ausências e verificará os objetivos de todas as provas aplicadas.</p> <p>Avaliação Final (AF) para quem, após a prova substitutiva, tiver média parcial (MP) < 7,0. A prova visa avaliar se os objetivos específicos das Unidades de 1 a 7 foram alcançados.</p> <p>Não haverá substitutiva para a Avaliação Final Média Final (MF) MF = (0,6xMP) + (0,4xAF)</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

* Da segunda unidade, serão utilizadas 2 horas para realização do Workshop de Engenharias e Computação.

** Este plano está sujeito a alterações.