Instituto Federal do Norte de Minas Gerais - IFNMG - Campus Januária Bacharelado em Sistemas de Informação - BSI



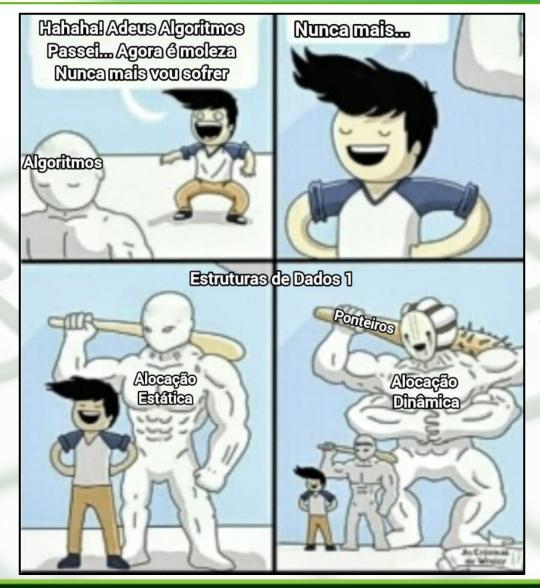
INSTITUTO FEDERAL

Norte de Minas Gerais Campus Januária

Estruturas de Dados l

- Apresentação da Disciplina -



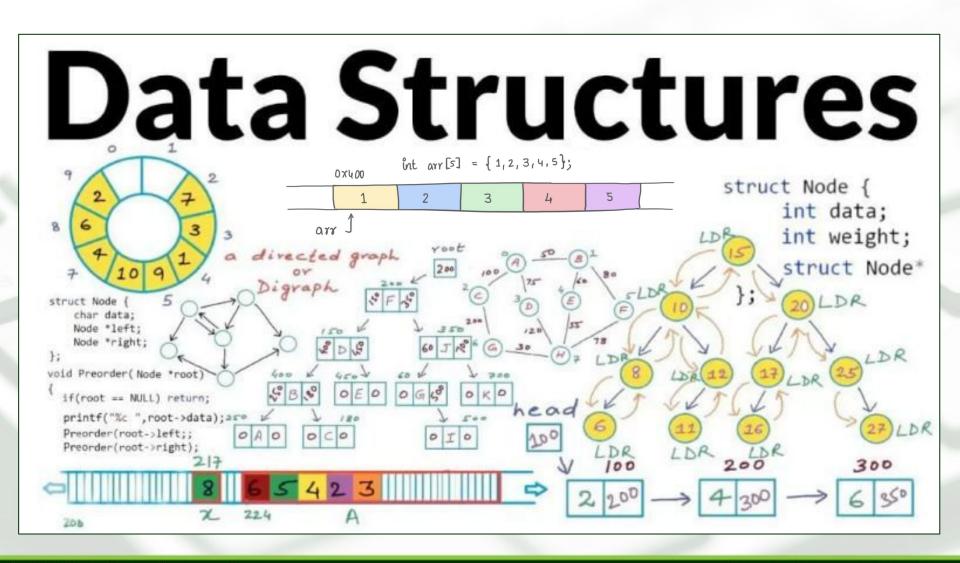




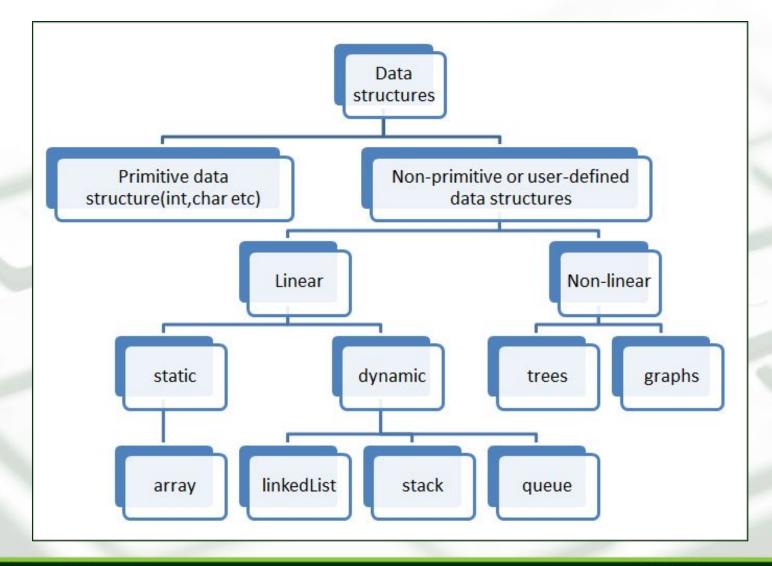














Objetivos

- Desenvolver nos discentes a abstração, raciocínio lógico e criatividade aplicados à análise e concepção de algoritmos eficientes para resolução de problemas por meio de ferramentas computacionais.
- Oferecer ao discente aprendizado de técnicas utilizadas no desenvolvimento e implementação de algoritmos estruturados, propiciando uma visão crítica e sistemática na resolução de problemas;
- Assimilar uma linguagem de programação como ferramenta de implementação dos algoritmos desenvolvidos.



Objetivos Específicos

- Ao final da disciplina o aluno deverá estar apto a:
 - Analisar problemas em nível computacional e determinar, passo a passo, uma solução eficiente.
 - Desenvolver prática de lógica computacional para a resolução de diversos problemas.
 - Codificar corretamente, em linguagem de programação estruturada, a lógica computacional abstraída.



Conteúdo Programático

- Revisão de Conteúdos (Lógica de Programação)
- Estruturas de Dados Lineares
 - Homogêneas && Heterogêneas
 - Unidimensional && Multidimensional
- Algoritmos de Ordenação e Pesquisa
- Modularização
 - Procedimentos, Funções, Parâmetros e Recursividade
- Estruturas de Dados Dinâmicas
 - Alocação Dinâmica em Memória
 - Ponteiros, Listas, Filas, Pilhas e Generalizações
- Persistência em Arquivos de Dados



Recomendações

- Preparar ambiente para estudos extra-classe.
- Sistema Operacional Linux debian-based.
 - Sugestão: Linux Mint
 - https://www.linuxmint.com/download.php



- Geany IDE
 - sudo apt update
 - sudo apt install build-essential geany



Para ajuste do template padrão... sudo nano /usr/share/geany/templates/files/main.c



Recomendações



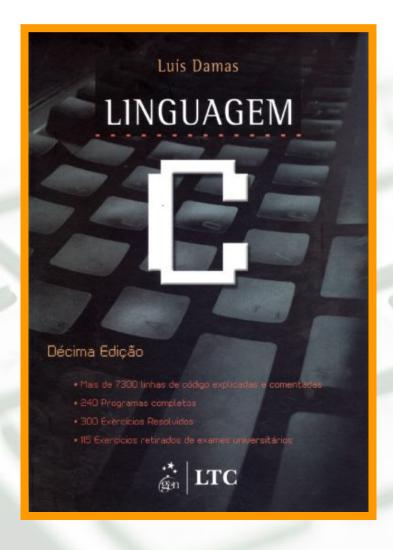


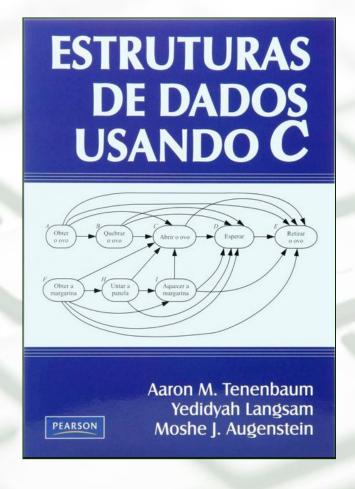
Recomendações





Bibliografia Básica



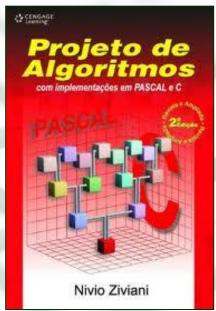




Bibliografia Complementar











Repositório de Conteúdos



Adriano Antunes Prates adrianoifnmg



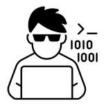


Edit profile

Al 10 followers · 2 following

- I IFNMG
- Januária [MG]
- (13:20 (UTC -03:00)
- adrianoantunesp
- adrianoantunesp

adrianoifnmg/README.md



http://github.com/adrianoifnmg

./Adriano_Antunes_Prates











Professor de Computação Instituto Federal do Norte de Minas Gerais / IFNMG



Bacharelado em Sistemas de Informação Universidade Estadual de Montes Claros / Unimontes



Mestre em Computação / Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos Universidade Federal Fluminense / UFF



ar6i|qi⊅uic 🕷

STEMAS DE INFORMAÇÃO ESTRUTURAS DE DADOS 1

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO REDES DE COMPUTADORES

ETC \$> Dissertações Fundamentos Eletrônica CPBR 15



























Canal YouTube

ESTRU TURAS DE DADOS

Estruturas de Dados I

88 inscritos

INÍCIO VÍDEO

VÍDEOS PLAYLISTS

CANAIS

SOBRE

Q



Envios REPRODUZIR TODOS



Aula 10 (2021) - Listas Aula 09 (2021) - Listas Encadeadas: Filas (Queue... Encadeadas: Pilha (Stack...

79 visualizações • há 8 meses

- Alocação Dinâmica 1:21:17 Aula 09 (2021) - Listas

INSTITUTO FEDERAL

Norte de Minas Gerais

Estruturas de Dados I

Campus Januária

88 visualizações • há 8 meses

INSTITUTO FEDERAL
Norte de Minas Gerais
Campus Januária

Estruturas de Dados I
- Arrays -

Aula 08 (2021) - Array Binary Search / Busca Binária em...

32 visualizações • há 9 meses



Aula 07 (2021) - Algoritmo de Ordenação Bubble Sort

86 visualizações • há 9 meses



Aula 06 (2021) - Funções Parte 2 - Parâmetros por...

60 visualizações • há 9 meses

ANPs 2021 REPRODUZIR TODOS

Ensino Remoto, IFNMG / Januária - Ano base 2021











Aula 10 (2021) - Listas Encadeadas: Filas (Queue... Aula 09 (2021) - Listas Encadeadas: Pilha (Stack...

Aula 08 (2021) - Array Binary Search / Busca Binária em... Aula 07 (2021) - Algoritmo de Ordenação Bubble Sort Aula 05 (2021) - Funções / Parte 01



Avaliações





Avaliações

- P1 30 Pontos
 - Conteúdo Provável: Arrays (Vetores e Matrizes)
- P2 30 Pontos
 - Conteúdo Provável: Funções e Structs
- P3 30 Pontos
 - Conteúdo Provável: Alocação Dinâmica e Arquivos
- Dojo Coding
 - □ 10 Pontos (+10+10) Extras



Dojo Coding

Atividade realizada em DUPLAS ou TRIOS

- 1 Piloto + Copiloto(s)
- Equipe aleatória em cada Dojo
- Rotação de piloto a cada 20 minutos
- Todos membros/equipes ganham 1 dojo point
- Melhor equipe (em tempo ou qualidade) ganha 1 dojo point extra apresentando a solução na próxima aula.

Pontuação:

Após cada uma das 03 prova, os pontos serão calculados:



Avaliações

ATENÇÃO

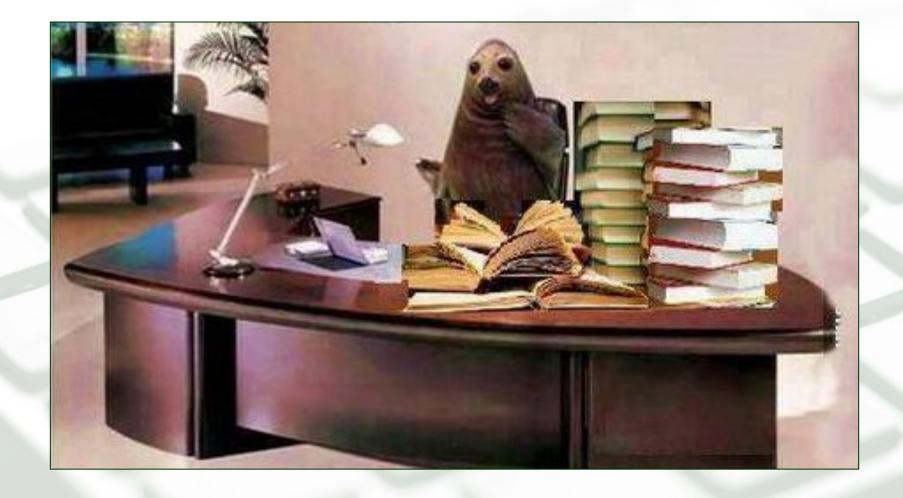
A avaliação de 2ª chamada <u>somente</u> acontecerá mediante apresentação de <u>documento comprobatório</u> do direito.

Após 15 minutos do início do horário da prova, <u>NÃO</u> será mais permitida a entrada do aluno no local de realização das avaliações.

Boas práticas na resolução das provas também serão avaliadas. Por exemplo: **INDENTAÇÃO** de código.



Se liga...





Se liga...





Falando sério...

Momento de Reflexão...

o que te **MOTIVA** estar aqui?

quais são os seus **OBJETIVOS**?



KEEP CALM!!!



Contenha a sua

ANSIEDADE

Pequenos passos
FIRMES são mais
seguros do que grandes
saltos aleatórios



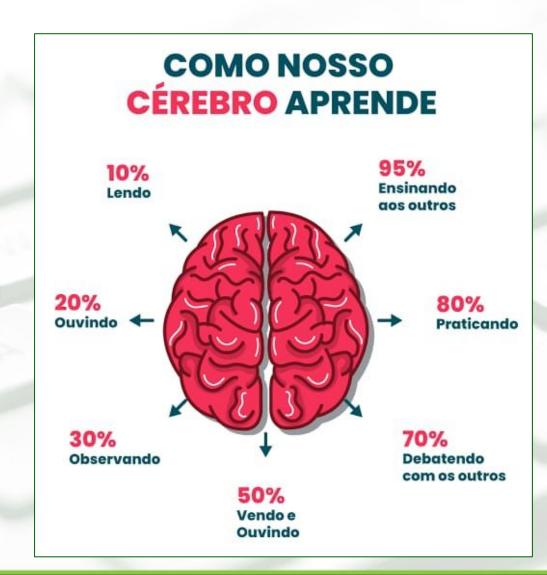


Aprenda a APRENDER

Aprenda a APRENDER!

Você não aprenderá programar...

- Assistindo professor ou colega programar
- Comprando curso
- Usando I.A.
- Olhando código pronto
- Lendo livro, sites ou manuais



1% Melhor!

Seja 1% MELHOR do que ontem!

Quanto tempo por dia você gasta...

- Naquele game viciante?
- Vendo reels no Insta?
- Navegando a toa pela WEB?
- Revisando o que você estudou no dia?

Se você for 1% melhor do que ontem...

1,01^365 == 37,78

...ao final do ano você será

37 vezes melhor



Se liga...

Quem apenas ouve, esquece.

Quem apenas vê, entende.

Quem realmente faz, APRENDE!

Se o estudo é a porta para o sucesso, a DEDICAÇÃO é a chave dessa porta!