



PLANO DE CURSO

IDENTIFICAÇÃO

DISCIPLINA: Programação Imperativa **CÓDIGO:** COMP0334 **PERÍODO:** 2023.2
C.H.: 60 **Nº DE CRÉDITOS:** 4 **C.H. PRÁTICA:** 30 **PRÉ-REQUISITO(S):** -
TURMA: T07 **HORÁRIO:** 24T12 **PROFESSORES:** Giovanni Lucero Palma e
 Leonardo Nogueira Matos

EMENTA

Noções fundamentais sobre algoritmos e sobre a execução de programas. Análise e síntese de problemas. Identificadores, tipos, constantes, variáveis, tipos. Operadores e expressões. Comandos condicionais e de repetição. Variáveis compostas homogêneas e heterogêneas. Procedimentos, funções e passagem de parâmetros. Noções sobre o uso de arquivos em programação. Algoritmos básicos de ordenação. Recursividade. Uma linguagem imperativa. Convenções de código. Boas práticas de programação.

OBJETIVOS

- 1. Geral:** Apresentar os conceitos básicos e principais técnicas de desenvolvimento de programas de computador, tornando-o apto a compreendê-los e aplicá-los.
- 2. Específicos:**
 - Tornar o aluno capaz de implementar programas básicos usando uma linguagem de programação imperativa.
 - Habilitar o aluno a criar programas para executar computação científica na sua área de conhecimento.
 - Colocar em prática os conhecimentos aprendidos no curso, desenvolvendo aplicações de pequeno porte em Python.

CONTEÚDO PROGRAMADO (2H/AULA)

AULA 01 (SEMANA ACADÊMICA:)

AULA 02 (SEMANA ACADÊMICA:)

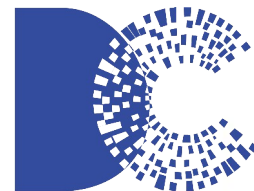
AULA 03 (Presencial: 29/01 -segunda)

- Introdução à disciplina (e-mail e site da disciplina, bibliografia, avaliação).
- O que é programar
- Motivação para programar
- Hardware, software e princípios

AULA 04 (Presencial: 31/01 - quarta)

- Visão geral da linguagem Python
- Preparação do ambiente de desenvolvimento

AULA 05 (Remota: 03/02 - sábado)



- Constantes, variáveis, operador de atribuição e palavras reservadas
- Operador de atribuição
- Atribuição múltipla
- Comandos de entrada e saída
- Comentários
- Tipos de dados, Conversão de tipos e operações com String
- Expressões numéricas

AULA 06 (Remota: 03/02 - sábado)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 07 (Presencial: 05/02 - segunda)

- Expressões relacionais e booleanas
- Ordem de avaliação e precedência de operadores
- Comandos condicionais (if)
- Blocos de código (indentação)

AULA 08 (Presencial: 07/02 - quarta)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 09 (Remota: 17/02 - sábado)

- Comandos condicionais aninhados e múltiplos (if / else / elif)
- Tratamento de exceções (try / except)

AULA 10 (Remota: 17/02 - sábado)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 11 (Presencial: 19/02/2023 - segunda)

- Funções predefinidas e Bibliotecas
- Definição de funções, retorno de valores, argumentos e parâmetros
- Programação com abordagem Top-Down

AULA 12 (Presencial: 21/02/2023 - quarta)

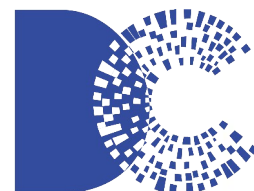
- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 13 (Remota: 24/02/2024 - sábado)

- Comando de repetição while
- Comandos break e continue
- Uso do laço While
- Resolvendo problemas com Invariantes

AULA 14 (Remota: 24/02/2024 - sábado)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios



AULA 15 (Presencial: 26/02 - segunda)

- Strings
- Operadores e funções para Strings
- Comando de repetição for
- Uso do Laço For

AULA 16 (Presencial: 28/02 - quarta)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 17 (Remota: 02/03 - sábado)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 18 (Remota: 02/03 - sábado)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 19 (Presencial: 04/03 - segunda)

- 1ª Prova

AULA 20 (Presencial: 06/03 - quarta)

- Listas
- Funções e Métodos de Listas
- Aplicações de Listas
- Compreensão de Listas

AULA 21 (Remota: 09/03 - sábado)

- Algoritmos de Ordenação (Inserção, Seleção e Bolha)
- Busca Binária

AULA 22 (Remota: 09/03 - sábado)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 23 (Presencial: 11/03 - segunda)

- Entrega das notas da 1ª Prova
- Resolução da 1ª Prova
- Matrizes

AULA 24 (Presencial: 13/03 - quarta)

- Funções recursivas

AULA 25 (Remota: 16/03 - sábado)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 26 (Remota: 16/03 - sábado)



- Dicionários
- Aplicações de Dicionários

AULA 27 (Presencial: 18/03/2024 - segunda)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 28 (Presencial: 20/03/2024 - quarta)

- Tuplas
- Aplicações de Tuplas
- Conjuntos
- Aplicações de Conjuntos

AULA 29 (Remota: 20/03 - sábado)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 30 (Remota: 23/03 - sábado)

- Leitura e gravação de arquivos texto

AULA 31 (Presencial: 25/03/2024 - segunda)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 32 (Presencial: 27/03/2024 - quarta)

- Esclarecimento de dúvidas e resolução de exercícios

AULA 33 (Presencial: 01/04/2024 - segunda)

- 2ª Prova

AULA 34 (Presencial: 03/04/2024 - quarta)

- Prova de Reposição

AULA 35 (Presencial: 08/04/2024 - segunda)

- Entrega das notas da 2ª Prova
- Resolução da 2ª Prova

AULA 36 (Presencial: 10/04/2024 - quarta)

- Resolução da Prova de Reposição
- Entrega das notas da Prova de Reposição
- Encerramento

METODOLOGIA

O conteúdo teórico estará disponível na Internet para que o aluno assista, possa rever e até adiantar o assunto, conforme sua disponibilidade. Além disso, o aluno terá acesso via Internet a um sistema que permite programar e, através da autoavaliação provida por ele, medir seu aprendizado. Com isso, o tempo de aula será focado em resolver exercícios orientados pelo professor. Problemas mais complexos serão abordados no final da disciplina, visando preparar o aluno para implementar soluções no computador para problemas que encontrará na atividade profissional.



Haverá vários canais de comunicação entre docentes e discentes, dentre os quais podemos citar: (a) videoconferências e chats em horários preestabelecidos para esclarecimento de dúvidas e participação do aluno; (b) aplicativos de mensagens instantâneas, como Telegram e Discord; (c) troca de e-mails, Turma Virtual do SIGAA e/ou Classroom; (d) encontros presenciais previstos no plano de ensino.

O aprendizado dos alunos será avaliado através de provas presenciais e microtestes, que terão como foco avaliar a capacidade de criar algoritmos e de codificá-los em uma linguagem de programação.

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Youtube, para exposição das videoaulas.

Computador, para desenvolvimento das aulas. Úteis à exposição de conteúdos organizados em slides, apresentação de exemplos ilustrativos e discussão das resoluções de exercícios.

Google Meet, para realização de videoconferências previstas no plano de ensino.

Software de Apresentação, para apresentação dos objetos de ensino. Úteis à exposição de conteúdo, apresentação de exemplos ilustrativos e discussão das resoluções de exercícios.

Editores de programas, para codificação dos programas, dentre os quais sugerimos utilizar o Repl.it, IDLE, Notepad++ ou Sublime Text.

Editores de para dispositivos móveis, como QPython e outros, para codificação utilizando celulares e tablets.

Interpretador da linguagem Python, para execução dos programas desenvolvidos.

Juiz online The Huxley, para realização de exercícios e desafios de programação, além de apoio nas provas.

Turma Virtual do SIGAA-UFS e/ou Classroom, com material de apoio (slides, exercícios, plano de ensino) para download, avisos, e contatos docentes.

Fórum de dúvidas, como ambiente participativo e colaborativo entre os estudantes bem como para acompanhamento tutorial realizado pelo docente.

RECURSOS DE APRENDIZAGEM

Conteúdos multimídia, Fóruns, Chats, Videoaulas.

FORMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação será feita através de testes presenciais, obedecendo à fórmula: **Nota Final** = $(N1 + N2) / 2$.

Onde:

$N1$ = Nota do 1º Teste

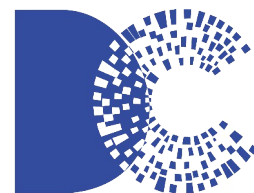
$N2$ = Nota do 2º Teste

Observação: Haverá um teste de reposição no final do semestre apenas para os alunos com falta justificada em algum teste, desde que a justificativa esteja prevista nas normas acadêmicas.

BIBLIOGRAFIA

1. Básica:

- Fundamentos da Programação de Computadores. Ana Fernanda Gomes Ascencio / Edilene Aparecida Veneruchi De Campos. 3ª edição; 2012, Pearson; ISBN 978-8564574168
- Algoritmos e Lógica de Programação. Marco A. Furlan de Souza, Marcelo M. Gomes, Marcio V. Soares, Ri-



cardo Concilio. Editora Cengage Learning, 2ª edição, 2011.

- Algoritmos: Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores. José Augusto N. G. Manzano, Jayr Figueiredo de Oliveira. Editora Érica, 17ª edição, 2005.
- Python for Everybody: Exploring Data Using Python 3. Charles R. Severance. CreateSpace Independent Publishing Platform; 1st. ed., 2016; ISBN: 978-1530051120

2. Complementar:

- Python for Informatics: Exploring Information. Charles R. Severance. CreateSpace Independent Publishing Platform; 1st. ed., 2013; ISBN: 978-1492339243
- Como pensar como um Cientista da Computação usando Python (traduzido). Allen Downey, Jeffrey Elkner, and Chris Meyers. 2002.
- Python para Desenvolvedores. Luiz Eduardo Borges. Rio de Janeiro; 2010; 978-85-909451-1-6.
- Introdução à Programação com Python. Nilo Ney Coutinho, 2ª edição, 2014, ISBN: 978-85-7522-408-3.
- Learning to Program Using Python. Cody Jackson. CreateSpace Independent Publishing Platform; ISBN: 9781461182054

Cidade Universitária “Prof. José Aloísio de Campos”, 25 de janeiro de 2024.

Giovanny Fernando Lucero Palma
Professor da Disciplina

Leonardo Nogueira Matos
Professor da Disciplina