

# Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores



# Apresentações

- Quem sou eu?
  - Vanessa Braganholo
  - <http://www.ic.uff.br/~vanessa>

# Vamos nos conhecer?

- Quem são vocês?
  - Nome?
  - Onde estudou?
  - Você conhece alguma linguagem de programação?

# Monitoria

- Acompanhar horários no site  
<http://profs.ic.uff.br/~troy/Tutoring/2025.html>



# Objetivos da Disciplina



- Solucionar problemas (x 1000)
- Desenvolver pensamento computacional
- Escrever e ler na linguagem do computador
- Objetivo secundário: Programar em Python
  - Atualmente a mais popular linguagem introdutória de cursos de programação nas universidades top dos EUA
  - Criada por Guido van Rossum, por volta de 1991
  - Fácil partir para outras linguagens, se necessário

# Quem usa Python?

Google



 Dropbox



 Spotify®

NETFLIX

<https://realpython.com/world-class-companies-using-python/>

# Sala Virtual

- Google Classroom:
  - Materiais
  - Mural de Mensagens

Home

Publications

Courses

2025.2

PROJETO BD

PROG

2025.1

2024.2

2024.1

2023.2

2023.1

2022.2

2022.1

2021.1

2020.2

2019.1

## Programação de Computadores

Horário: terças e quintas de 09h às 11h

Sala de aula virtual da disciplina: usaremos o [Google Classroom](#) para as discussões e avisos. A sala de aula no Google Classroom será usada também para divulgar avisos gerais e para dúvidas.

## Monitoria

Horários e local de atendimento: consulte a [página da monitoria](#).

## Ementa

- Algoritmos e Lógica de Programação
- Introdução ao Ambiente de Desenvolvimento Python
- Tipos de Dados
- Operadores
- Comandos e Estruturas de Controle;
- Agregados Homogêneos: Vetores e Matrizes;
- Agregados Heterogêneos;
- Subprogramação e Escopo de Variáveis

<http://www.ic.uff.br/~vanessa/courses/2025.2/prog1.html>



# BeeCrowd

- Juiz Eletrônico (correção automática)
- Usaremos para alguns exercícios





 **beecrowd** talent

en | pt | es

Entrar

Inscreva-se

## Entrar

Login Social



E-mail

Senha

☐ Lembrar-me (7 dias)

 Entrar

[Eu esqueci minha senha](#)



*Clique em Inscreva-se*



 **beecrowd** talent

en | pt | es

Entrar

Inscreva-se

**Entrar**

Login Social



E-mail

Senha

☐ Lembrar-me (7 dias)

 Entrar

[Eu esqueci minha senha](#)



# Cadastro no BeeCrowd

- Preencha todos os itens obrigatórios do cadastro

*Clique em Academic*

HOME PERFIL NEWS <sup>456</sup> OPORTUNIDADES INDICAÇÕES **ACADEMIC** CONTESTS PROBLEMAS SUBMISSÕES RANKS SAIR



1001, beecrowd, ad-hoc, ...

Problemas

BUSCAR



vbraganholo

### Oportunidades de trabalho

Oportunidades interessantes de trabalho, aprendizado e networking.

#### DISPONIBILIDADE DE TRABALHO

Ative seu perfil para oportunidades de emprego ou trabalho autônomo.

✖ Recrutamento inativo ✖ Freelancing inativo



#### ESTÁ APTO PARA REMOTO?

Os recrutadores priorizam perfis que tenham os equipamentos necessários para trabalhar remotamente.

[Adicione dispositivos e mostre que você está pronto!](#)



*Clique em Acessar Disciplina*



Hi, vanessa.braganholo  
vanessa.braganholo@gmail.com

HOME

PERFIL

NEWS <sup>521</sup>

OPORTUNIDADES

ACADEMIC

CONTESTS

FÓRUM

PROBLEMAS

SUBMISSÕES

RANKS

SAIR



**TOP 20**

Prof.MozarSilva



## DISCIPLINAS

ESTAS SÃO AS DISCIPLINAS QUE VOCÊ FOI CONVIDADO A PARTICIPAR.

**2023**

13 ESTUDANTES  
1 HOMEWORK



### PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES 2023.2

by Vanessa Braganholo

ABRIR

**2022**

26 ESTUDANTES  
4 HOMEWORK



### PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES I 2022.1

by Bruno Lopes

ABRIR

ACESSAR DISCIPLINA

*Digite aqui os dados informados no  
Google Classroom  
e clique em ENTRAR*



## ACESSAR

INSIRA A CHAVE PARA ACESSAR A DISCIPLINA

### INFORMAÇÃO DA DISCIPLINA

Por favor insira o ID e a chave fornecida para acessar a disciplina.

ID DISCIPLINA

CHAVE

ENTRAR

*Nos próximos acessos  
basta clicar em ABRIR*



beecrowd



TOP 20



## DISCIPLINAS

ACESSAR DISCIPLINA

ESTAS SÃO AS DISCIPLINAS QUE VOCE FOI CONVIDADO A PARTICIPAR.

**2023**  
13 ESTUDANTES  
1 HOMEWORK



**PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES 2023.2**  
by Vanessa Braganholo  
ABRIR

**2022**  
26 ESTUDANTES  
4 HOMEWORK



**PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES I 20221**  
by Bruno Lopes  
ABRIR



# Avaliação

- P1 = Prova sem consulta
- P2 = Prova sem consulta
- Média =  $(P1 + P2)/2$

# Avaliação

- **APROVADO:** (Presença  $\geq 75\%$ ) E (Média  $\geq 6$ )
- **VS:** (Presença  $\geq 75\%$ ) E ( $4 \leq$  Média  $< 6$ )
  - Será aprovado na VS se tirar nota maior ou igual a 6

# Exercícios no BeeCrowd

- Diversos exercícios serão disponibilizadas no BeeCrowd durante o curso (com data de entrega definida)
- Alunos que entregarem os exercícios **no prazo e corretos**
  - **podem ser aprovados direto** caso tenham ficado com média entre 5,5 e 5,9
  - **terão direto à VS** caso tenham ficado com média entre 3,5 e 3,9

# Ferramentas



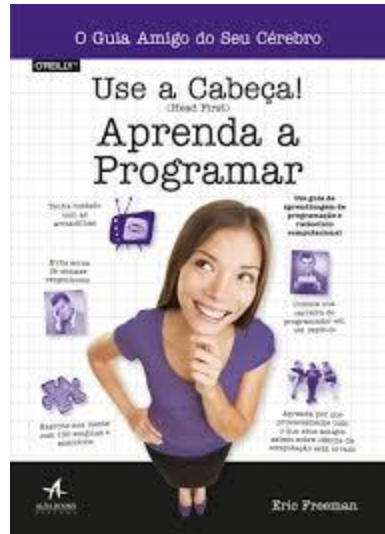
<https://www.python.org/downloads/>



# Ferramentas Online

- [Replit](#)
- [Online Python](#)
- [Google Colab](#)
- ...

# Bibliografia do Curso

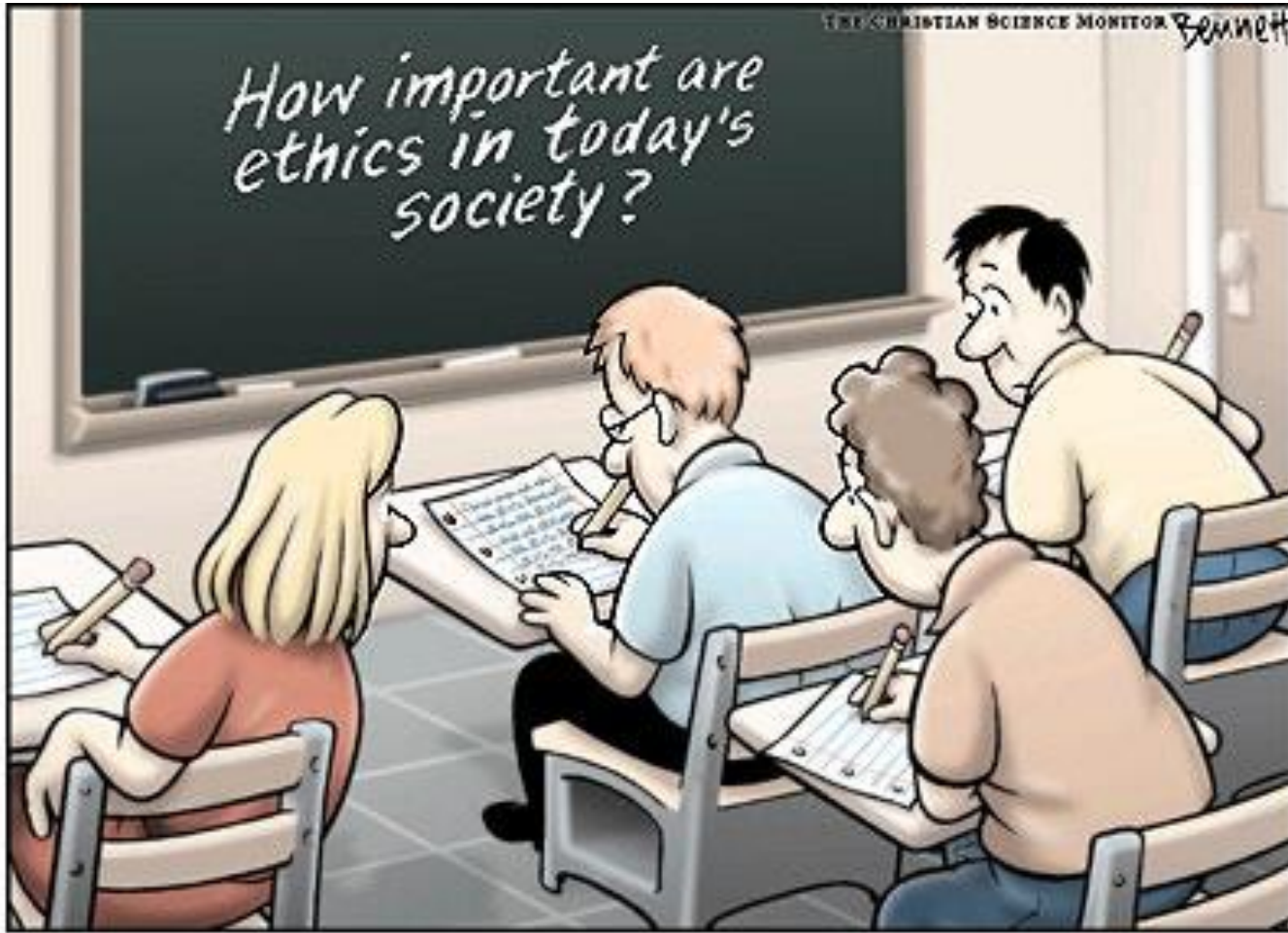


<https://docs.python.org/pt-br/3/tutorial/index.html>

# Dois Conselhos

1. Aprender a programar é como aprender a tocar um instrumento musical: não basta ler, **tem que praticar**
2. Escreva seus programas de forma que seja fácil para outras pessoas entenderem

# Fair Play!



<http://www.claybennett.com/pages/ethics.html>



# Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores

