

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

- Valesca
- Marcos Vinícius
- Marcos Paulo

- Horários de atendimento a definir

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

Site do Curso

Home

Publications

Courses

2023.2

ED

PROG

2023.1

2022.2

2022.1

2021.1

2020.2

2019.1

2018.2

2018.1

2017.2

2017.1

Programação de Computadores

Horário: segundas e quartas de 16h às 18h

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

A ser definido

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/2023.2/prog1.html>

BeeCrowd

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

Troque o idioma para Português se desejar

 ENGLISH

[LOGIN](#) [REGISTER](#) [FORUM](#) [PROFESSORS](#) [CORPORATIONS](#)

beecrowd

BEECROWD



We are a global community of developers committed to keep evolving as students and professionals. Train algorithms and programming challenges and become the expert you always dreamed to be.

[CORPORATE PAGE](#)



USE SOCIAL SIGN IN



OR

EMAIL

PASSWORD

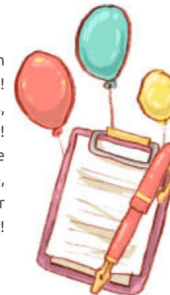
☐ REMEMBER ME (7 DAYS)

[SIGN IN](#)

[FIRST TIME HERE?](#)

COMPETITION AND RANKING

Join the brightest minds in competitive programming! Participate in competitions, contests and tournaments! Compare your knowledge with your peers. Level up, grow and shine in your career!



PROBLEM REPOSITORY



Our state-of-the-art competitive programming platform has 2,000+ analytical and programming tests available in more than 20 different programming

BEECROWD ACADEMIC

The beecrowd Academic is a module for Educational Institutions, Professors and Coaches. Here you can create courses, exercise lists and track your students progress giving



We use cookies to personalize your experience in our website. By continuing to visit beecrowd you agree to our use of cookies.

Clique em Registrar

LOGIN REGISTRAR FÓRUM PROFESSORES CORPORAÇÕES

BEECROWD



Somos uma comunidade global de desenvolvedores comprometidos em continuar evoluindo como estudantes e profissionais. Treine algoritmos e desafios de programação e torne-se o especialista que você sempre sonhou ser.

[PÁGINA CORPORATIVA](#)



USAR LOGIN SOCIAL



OU

E-MAIL

SENHA

REPOSITÓRIO DE PROBLEMAS



Nossa plataforma de programação competitiva de última geração tem mais

COMPETIÇÕES E RANKING

Junte-se às mentes mais brilhantes da programação competitiva! Participe de competições, concursos e torneios! Compare seus conhecimentos com os de seus colegas. Suba de nível, cresça e brilhe em sua carreira!



BEECROWD ACADEMIC

O beecrowd Academic é um módulo exclusivo para instituições de Ensino



Cadastro no BeeCrowd

- Preencha todos os itens obrigatórios do cadastro

Clique em Academic

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

HOME PERFIL NEWS ⁵²¹ OPORTUNIDADES **ACADEMIC** CONTESTS FÓRUM PROBLEMAS SUBMISSÕES RANKS SAIR

beecrowd



TOP 20

Prof.MozarSilva
WesleyDias
kirito-kun
UITS_Bangladeshi_...
feodorv
MavronAlves



DASHBOARD

ESTE É O SEU DASHBOARD. AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ ALGUMAS COISAS INTERESSANTES.

BARRA DE PESQUISA

1001, beecrowd, ad-hoc, ...

Problemas

BUSCAR

VOCÊ PODE RAPIDAMENTE BUSCAR POR PROBLEMAS, AUTORES, USUÁRIOS E UNIVERSIDADES. DIVIRTA-SE!

PROGRESSO

00.00%

DIA

5

RESOLVIDO

0

PONTOS

0



PROBLEMAS

Pesquise em nosso repositório de problemas, dividido em 9 categorias.
[PESQUISAR](#)



NOVOS

Os últimos problemas incluídos em nosso repositório em um só lugar!
[PESQUISAR](#)

Clique em Acessar Disciplina



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

HOME

PERFIL

NEWS ⁵²¹

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 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 20221

by Bruno Lopes

ABRIR

Avaliação

- $P1 = \text{Prova sem consulta}$
- $P2 = \text{Prova sem consulta}$
- $\text{Média} = (P1 + P2)/2$

Avaliação

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

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/>

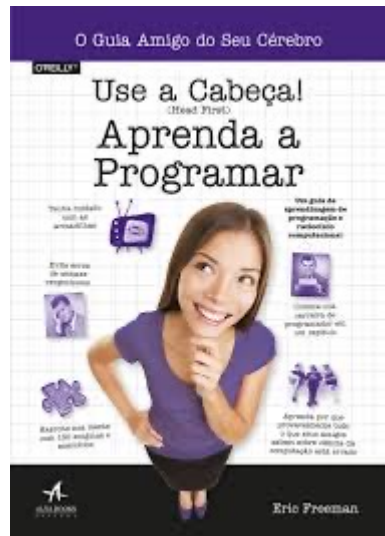


<https://www.jetbrains.com/pt-br/pycharm/download>
(baixar a versão Community, que é gratuita)

Ferramentas Online

- Replit
- Online Python
- Google Colaboratory
- ...

Bibliografia do curso

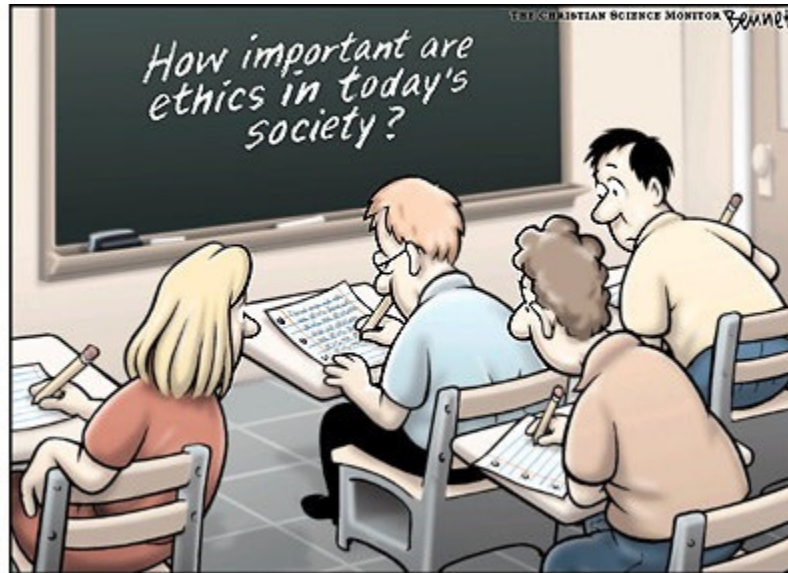


<https://docs.python.org/pt-br/3/tutorial/index.html>

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

