

Metodologia e Linguagem de Programação 2

PROF: DR. RODRIGO DA CRUZ FUJIOKA

A solid blue horizontal bar spanning the width of the slide, located at the bottom.

Roteiro da aula



1. Apresentação do Professor (EU)
2. Formas de Avaliação.
3. Conteúdo/Ementa
4. Projeto.
5. Projeto.
6. Exercício 1 (Aula 1)



Quem sou eu?

Dr Rodrigo da Cruz Fujioka

- www.rodrigofujioka.com
- rcf4@cin.ufpe.br



Sobre o Professor



Certificações Internacionais em Desenvolvimento de Sistemas e Teste de Software pela Oracle e a *International Software Testing Qualifications Board*.

Sobre o Professor

Rodrigo da Cruz Fujioka

www.rodrigofujioka.com

fujiokabr@gmail.com



Sobre o Professor (Redes Sociais)



@rodrigofujioka

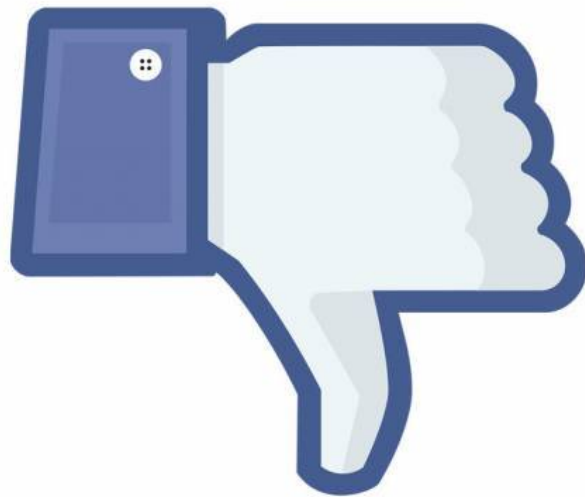


/rodrigofujioka



<https://br.linkedin.com/in/rodrigofujioka>

Sobre o Professor (Redes Sociais)



Ementa

unipêvirtual
Centro Universitário de João Pessoa



Dinâmica da aula

PROGRAMMER



</CODE>

Mão na massa! Prática!



Não me venha com!

Professor eu vou ser Gerente de Projetos.

Professor eu não vou ser programador.

Professor eu vou ser Mágico.

Professor eu vou trabalhar com Redes.



Cuidados para não ser reprovado.



Onde fica o código feito em sala de aula?

GitHub



Nunca terá resposta ou perdão para.

Professor o que foi que teve na aula passada.
Professor eu não sei.... Eu faltei aula passada.

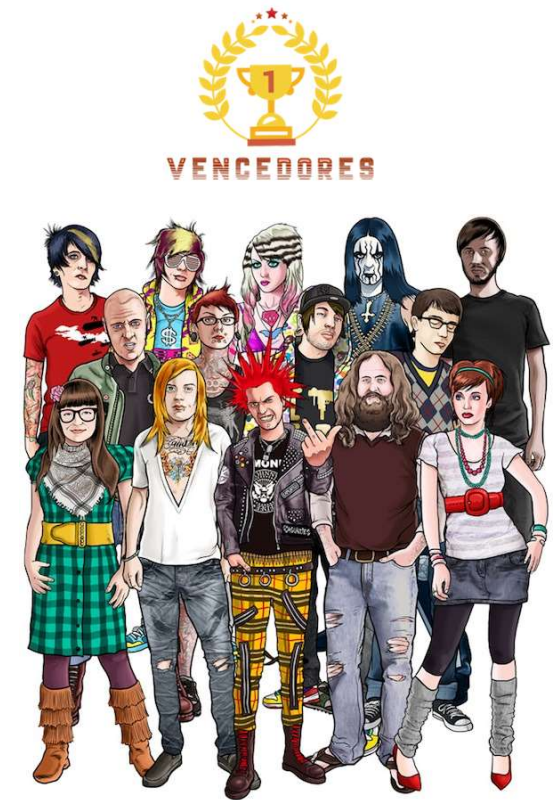
```
if(matouAlguemMaisdeUmaVez==true){  
    system.out.println("Fom Fom Fom ")  
}
```



Avaliação Dinâmica (Tribos)

Avaliação 2

- Nota individual maior igual a 7
- Notas dos membros da Tribo maior igual a 7.
 - **Tribo Vencedora 100 Pontos**
 - **1 ponto para cada membro da equipe**
 - **1 ponto para o membro com maior nota na equipe.**
- Tarefas extras, variam entre 10 e 30 pontos.
- Projetos <Flash> 60 pontos.



Avaliação Dinâmica (Tribos)

Avaliação 2

- Nota individual maior igual a 7
- Notas dos membros da Tribo maior igual a 7.
 - **Tribo Vencedora 100 Pontos**
 - **1 ponto para cada membro da equipe**
 - **1 ponto para o membro com maior nota na equipe.**
- Tarefas extras, variam entre 10 e 30 pontos.
- Projetos <Flash> 60 pontos.



Avaliação Dinâmica

Avaliação 3

Projeto Integrador = 2 pontos.

Avaliação Escrita = 2 pontos.

Projeto = 6 pontos.

Vencedores da Unidade 1 -> 10% da nota do estágio.

Vencedores da Unidade 2 -> 10% da nota do estágio.

Grupos que tiveram todos os membros com média acima de 7

Em pelo menos 1 dos dois semestres tem 10% da nota na unidade 3.

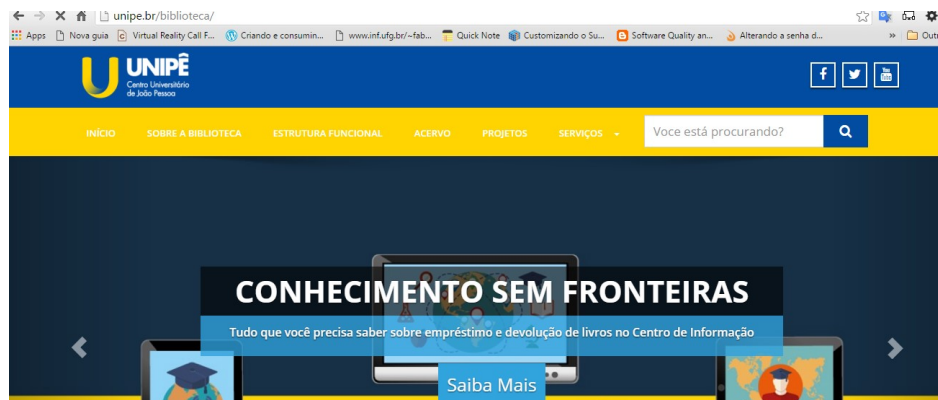
São João, ahhhh o São João.



Chegou na final?



Vamos começar.



Atividade 1

Você e seu grupo (X pessoas)

Tem 45 minutos para.

1. Pegar pelo menos 1 dos livros indicados pelo professor na sala de aula. Todos os membros do grupo devem pegar um livro.
2. Um exercício será passado, a respeito de uma das páginas de um dos livros.

Atividade 2 (Casa)

- Instalar e configurar a JDK na sua máquina.
- Descobrir o que é a configuração do classpath e realizar na sua máquina
- Trazer um código Java executando.
 - **Pode ser um alô do SpringBoot (Help no Virtual)**

Atividade 2 (Casa)



Os dias prósperos não vêm por acaso; nascem de muita fadiga e persistência.

(Henry Ford)

