

IF669 - Introdução a Programação

Maria Clara Alencastro Braner Kenderessy

Dezembro, 2021



```
31
32 self.file = None
33 self.fingerprints = set()
34 self.logdupes = True
35 self.debug = debug
36 self.logger = logging.getLogger(__name__)
37 if path:
38     self.file = open(os.path.join(path, "requests.log"),
39                     "a")
40     self.fingerprints.update([request])
41
42 @classmethod
43 def from_settings(cls, settings):
44     debug = settings.pathbool("debug_requests_log")
45     return cls(job_dir(settings), debug)
46
47 def request_seen(self, request):
48     fp = self.request_fingerprint(request)
49     if fp in self.fingerprints:
50         return True
51     self.fingerprints.add(fp)
52     if self.file:
53         self.file.write(fp + os.linesep)
54
55 def request_fingerprint(self, request):
56     return request_fingerprint(request)
```

Figure 1: Código escrito em Python

1 Introdução

A disciplina de introdução a programação é uma cadeira obrigatória oferecida no primeiro período dos cursos de Ciência da Computação e Engenharia da Computação. Possui uma carga horária total de 120 horas e é ministrada pelos professores Filipe Calegario, Ricardo Massa e Sérgio Soares.

A disciplina tem como ementa conceitos básicos de linguagens de programação e de programação orientada a objetos e qualidade de software, estruturas de controle e estrutura de dados composta, ambiente de programação, conceitos básicos de programação imperativa, padrões e arquitetura de software, além de estilos de programação e projeto de implementação.

2 Relevância

Introdução a programação tem uma metodologia de ensino focada em trazer conceitos básicos da programação, os quais são imprescindíveis para o aprendizado de outras linguagens.

Ademais, é voltada para fortalecer o desenvolvimento lógico computacional do aluno, buscando o aprendizado por trás da programação, assim como entender formas de fazer certas funções que já são inseridas no contexto da programação.

3 Relação com outras disciplinas

No curso de Ciência da Computação na UFPE a cadeira de Introdução a Programação funciona como pré-requisito para as seguintes disciplinas:

- IF672 - Algoritmos e estrutura de dados.
- IF674 - Infra-estrutura de Hardware
- IF677 - Infra-estrutura de Software
- IF678 - Infra-estrutura de comunicação
- IF681 - Interfaces usuário-máquina
- IF683 - Projeto de desenvolvimento
- IF687 - Introdução a multimídia

[2] [3] [1]

References

- [1] Andrew Hunt e David Thomas. *O programador pragmático*. Primeira edição edition, 1999.
- [2] Robert C. Martin. *Código Limpo*. Primeira edição edition, 2009.
- [3] Eduardo Felipe Zambom Santana. Principais conceitos da programação orientada a objetos.