

```
158 </td> </tr>
159 </table>
160 </div>
161 </div>
162 </div>
163 </body>
164 <script type="text/javascript">
165 <!--
166 var currentImage = "bigImage1";
167 var pages = Math.ceil(photos.length / 9);
168 updatePages();
169 updateAllImages();
170 // document.getElementById("bigImage0").src = "images/wieksze/" + photos[page * 9];
171 // document.getElementById("bigImage0").style.display = "";
172 changePhotoDescription( '1' );
173
174 function updatePages() {
175     var j = 0;
176
177     var html = '<table style="width: 330px;" cellspacing="0" cellpadding="0" border="0">tr>';
178     for (page = 0; page < pages; page++) {
179         html += '<td style="width: 33%; text-align: center; vertical-align: top;">';
180         if (page % 3 == 0) {
181             html += '<tr>';
182             if (pages > 1) {
```

Programação 1

Professor: Carlo Marcelo Revoredo da Silva
Contato: revoredo@gmail.com

Sumário

- **Instrutor**
- **Do que se trata a disciplina?**
- **Ementa**
- **Bibliografia**
- **Metodologia e Avaliações**

Instrutor

- Carlo Marcelo Revoredo da Silva
- Doutorando no CIn UFPE (2018-2022)
- Mestre (2014) em:
- Área de atuação: Ciência da Computação > Engenharia de Software > Segurança da Informação
- Projetos na área de segurança em aplicações, segurança em nuvem, inteligência artificial para o combate de phishing

Cronograma

- **Terças-feiras, das 13h30 às 17h30**
 - Exercícios em sala
 - Projetos baseados em problemas do mundo real
- **Quartas-feiras, das 10h50 às 12h30**
 - Miniprojetos
 - Lista de exercícios
 - Acompanhamento (monitoria)

**Do que se trata a disciplina
Programação 1?**

Conteúdo Programático

- **Conceitos de programação**
 - **Algoritmos, representação de algoritmos, linguagens de programação, compilação x interpretação**
- **O ambiente de aprendizado terá duas fases:**
 - **Pseudocódigo**
 - **Portugol e Portugol STUDIO**
 - **Linguagem convencional**
 - **JAVA e ECLIPSE**

Ementa

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO		
UNIDADE – CAMPUS GARANHUNS		
DISCIPLINA – PROGRAMAÇÃO I		
CÓDIGO DA DISCIPLINA – CC00146G		
CARGA HORÁRIA TOTAL – 90H (30T, 30P, 30PP)		
<p>EMENTA</p> <p><i>Construção de algoritmos. Conceitos básicos de um programa: variáveis, operadores e expressões, estruturas de controle (atribuição, seleção, repetição). Introdução à uma linguagem de programação estruturada. Ambientes de programação. Dados estruturados: vetores, matrizes e registros. Manipulação de Arquivos. Subprogramas: funções e procedimentos. Passagem de parâmetros (por valor e por referência). Recursividade. Ensino de programação.</i></p>		
<p>ÁREA/EIXO/NÚCLEO</p> <p><i>Ciência da Computação</i></p>	<p>COMPETÊNCIA (S)</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Entender o conceito de programação de computadores;</i> <i>Entender os conceitos de linguagens de programação imperativas;</i> <i>Projetar e implementar soluções de software utilizando linguagens de</i> 	<p>HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Pensar analiticamente quando defrontado com um problema;</i> <i>Projetar soluções apropriadas para problemas;</i> <i>Identificar de maneira objetiva os passos necessários para a resolução de um problema;</i> <i>Ser capaz de elaborar conceitos complexos (e geralmente mais abstratos) a partir de conceitos básicos.</i>

	<i>programação imperativas.</i>	
--	-------------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. *Algoritmos versus Programas*
2. *Elementos Básicos de um Programa: Tipos Simples de Dados, Variáveis, Constantes, Identificadores, Expressões Aritméticas, Expressões lógicas, Comando de Atribuição e Comandos de Leitura e Escrita de Dados*
3. *Formato, documentação e robustez de um programa*
4. *Estruturas de Controle: Comandos de Seleção IF e CASE*
5. *Modularização através de Subprogramas: Procedimentos, Passagem de parâmetros por valor e por referência, Funções, Regras do escopo léxico*
6. *Estruturas de Controle: Comandos de Repetição FOR, REPEAT e WHILE*
7. *Manipulação de Strings*
8. *Tipos Estruturados de Dados: Vetores, Matrizes e Registros*
9. *Tipos de dados definidos pelo Usuário*
10. *Recursividade*
11. *Manipulação de Arquivos*

BIBLIOGRAFIA

- FAROUZAN, Behouz e MOSHARRAF, Firouz. Fundamentos da Ciência da Computação. Editora Cengage Learning. 2ª Edição, 2011.
- BARRY, Paul e GRIFFITHS, David. Usa a Cabeça! Programação. Editora Altabooks. 1ª Edição, 2010.
- FARREL, Joyce. Lógica e Design de Programação - Introdução. Editora Cengage Learning. 5ª Edição, 2010.
- TUCKER, Allen B. e NOONAN, Robert E. Java 6 – Uma Abordagem Ativa de Aprendizado. Editora LTC. 1ª Edição, 2010.
- BARRY, Paul. Usa a Cabeça! Python. Editora Altabooks. 1ª Edição, 2012.

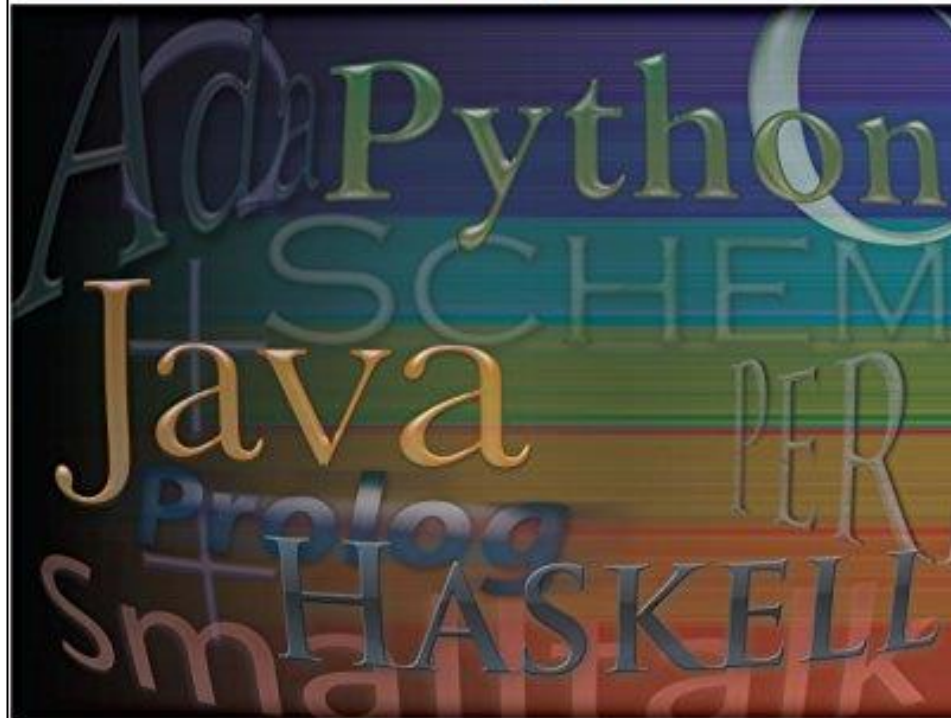
Bibliografia

- **FAROUZAN, Behouz e MOSHARRAF, Firouz. Fundamentos da Ciência da Computação. Editora Cengage Learning. 2ª Edição, 2011.**
- **BARRY, Paul e GRIFFITHS, David. Usa a Cabeça! Programação. Editora Altabooks. 1ª Edição, 2010.**
- **FARREL, Joyce. Lógica e Design de Programação - Introdução. Editora Cengage Learning. 5ª Edição, 2010.**
- **TUCKER, Allen B. e NOONAN, Robert E. Java 6 – Uma Abordagem Ativa de Aprendizado. Editora LTC. 1ª Edição, 2010.**
- **BARRY, Paul. Usa a Cabeça! Python. Editora Altabooks. 1ª Edição, 2012.**

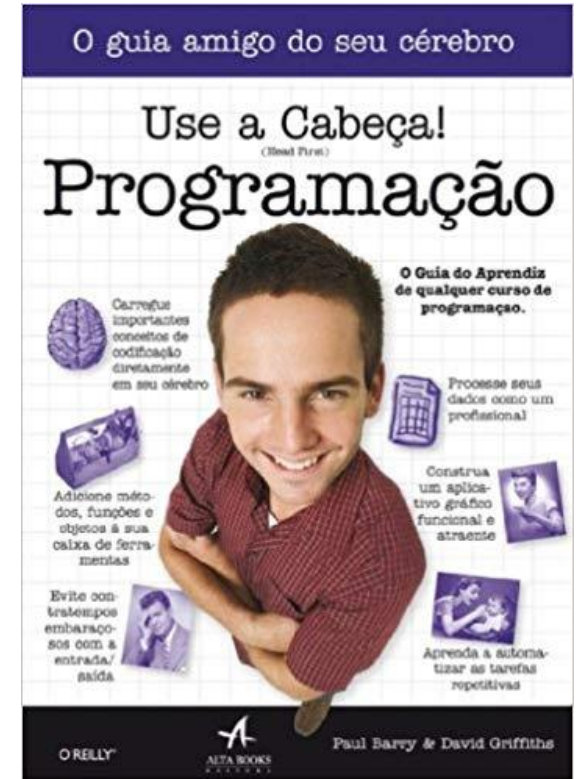
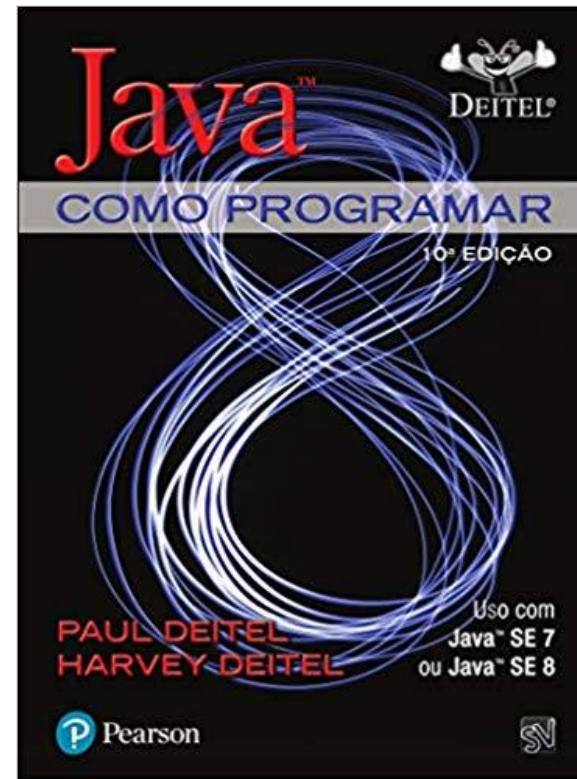
LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

Segunda Edição

Princípios e Paradigmas



ALLEN B. TUCKER
ROBERT E. NOONAN



Metodologia e Avaliações

- **Avaliações individuais**

- Exercícios em sala
- Provas

- **Avaliações em grupo**

- Seminários
- Projeto

Dúvidas?



Grato pela atenção

Disciplina: Programação 1

Professor: Carlo Marcelo Revoredo da Silva

Contato: revoredo@gmail.com

