



# Linguagem de Programação

**Professor: Euclides Paim**  
*euclidespaim@gmail.com*



# Apresentação da Disciplina

**Professor: Euclides Paim**  
*euclidespaim@gmail.com*



# Apresentação da Disciplina

## *Informações Gerais*

- Aulas expositivas, teóricas em **sala de aula** e práticas em **laboratório**.
- Serão utilizadas as **apresentações em slides** do professor como **material principal** (base da sequência da aula);
- O aluno deverá **manter material para anotação** (caderno) e informações adicionais que não estão nos slides (isto irá ocorrer);
- O aluno deve **praticar e aprofundar, o conhecimento** desenvolvido em aula, através de pesquisas e estudos complementares (internet, biblioteca, vídeos).
- A **participação em aula** contará para a composição da nota.
- No desenvolvimento do assunto haverá explicações para responder dúvidas, também serão feitos exercícios teóricos e práticos de fixação do conteúdo;
- As notas de avaliações serão divulgadas periodicamente.
- **Trabalhos entregues com atraso podem não ser considerados**, ou terão nota reduzida conforme critério do professor;
- Observar as **boas práticas de convivência** e atenção às atividades de aula.



# Apresentação da Disciplina

## *Sistema de Avaliação*

- **Nota trimestral**

- Composta por 1 Prova e 3 Listas de exercícios.  
Sendo listas teóricas e práticas (podendo sofrer alterações).
- As notas serão calculadas da seguinte forma:

$$\text{Nota Trimestre} = \frac{(\text{NotaProva} \times 5) + (\text{Lista1} \times 1) + (\text{Lista2} \times 2) + (\text{Lista3} \times 2)}{10}$$

**Aprovação: 75% de presença e Média Final  $\geq 6,0$**

OBS: Todas as avaliações têm o valor 10.0. A forma de avaliação pode ser modificada de acordo com o andamento das aulas e nível de aprendizado da turma.



# **Apresentação da Disciplina**

## *Sistema de Avaliação*

- **Provas**

- Serão passados aos alunos exercícios/trabalhos a título de preparação para as provas;
- O aluno que resolver as listas de exercícios sem ajuda externa estará preparado para a prova, por isso essas devem ser resolvidas individualmente.
- As questões de prova serão inspiradas pelas listas de exercícios.

- **Listas de exercícios**

- Será incentivado que cada aluno resolva individualmente cada lista.
- Não será tolerada qualquer tipo de cópia. Caso seja detectada, o aluno receberá nota zero;
- As listas devem ser entregues no prazo, atividades atrasadas devem ser devidamente justificadas;
- Qualquer dúvida ou problema na correção das listas, trabalhos, ou na atribuição de frequências será devidamente tratado, sem prejuízo do aluno.



# Apresentação da Disciplina

## *Ementa*

**Objetivo Geral:** Desenvolver nos estudantes a capacidade de compreender os fundamentos das linguagens de programação, aplicando conceitos e técnicas para resolver problemas de forma lógica e eficiente, preparando-os para desafios acadêmicos e profissionais na área de tecnologia.




# Apresentação da Disciplina

## *Ementa*

**Habilidades:** Transformar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos na criação de programação de usos diversos. Desenvolver aplicações comerciais. Utilizar os conhecimentos e aptidões na área de programação de computadores, metodologias e ferramentas de auxílio no processo de desenvolvimento de software.

# Apresentação da Disciplina

## Introdução



**VAGA DE  
EMPREGO PARA  
PROGRAMADOR**

**REQUISITOS:**

- PHP, C#, JS, SQL, ASSEMBLY  
JAVA, ARDUINO, PASCAL  
AJAX, BINÁRIO, GO, PYTHON
- JÁ TER TRABALHADO NA GOOGLE
- 40 ANOS DE EXPERIÊNCIA
- 2 NOBEL DA PAZ
- SABER PILOTAR UM FOGUETE
- NUNCA TER SIDO CORNO(A)

Downshacker





# Apresentação da Disciplina

## *Programa da Disciplina*

- **Introdução à Programação:**
  - Conceitos básicos: algoritmos, fluxogramas e pseudocódigo.
  - Ambientes de desenvolvimento e ferramentas essenciais.
- **Estruturas de Controle:**
  - Comandos condicionais: if, else, switch.
  - Laços de repetição: for, while, do-while.
- **Tipos de Dados e Operadores:**
  - Tipos primitivos e compostos.
  - Operadores aritméticos, lógicos e relacionais.
- **Funções e Procedimentos:**
  - Declaração, definição e chamada de funções.
  - Passagem de parâmetros e retorno de valores.



# **Apresentação da Disciplina**

## *Programa da Disciplina*

- **Estruturas de Dados:**
  - Vetores e matrizes.
  - Listas, pilhas e filas.
- **Programação Orientada a Objetos (POO):**
  - Conceitos de classes e objetos.
  - Herança, polimorfismo e encapsulamento.
- **Manipulação de Arquivos:**
  - Leitura e escrita em arquivos.
  - Tipos de arquivos: texto e binário.



# Apresentação da Disciplina

## *Programa da Disciplina*

- **Tratamento de Exceções:**
  - Identificação e manejo de erros em tempo de execução.
  - Uso de blocos try, catch e finally.
- **Desenvolvimento de Projetos:**
  - Planejamento e implementação de projetos integradores.
  - Documentação e apresentação dos projetos desenvolvidos.



# Apresentação da Disciplina

## *Programa da Disciplina*

- **Atitudes esperadas**

- Tratar todos com respeito;
- Persistir, pesquisar, aprofundar conhecimentos;
- Participar das aulas de forma organizada;
- Entender o sistema de avaliação;
- Utilizar fontes complementares de informação;
- Pontualidade;
- Responsabilidade com a realização das atividades;
- Compartilhar conhecimento.





# Referências

## Referências Básicas

FORBELLONE, André Luiz Villar; EBERSPÄCHER, Henri Frederico. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3. ed. Pearson Prentice Hall. 2005  
MANZANO, José Augusto N. G; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de.. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores.. 27. ed.. Érica. 2014

## Referências Complementares

MENEZES, Nilo Ney de Coutinho. **Introdução a programação com Python**. 3ª Ed. Novatec. 2019  
CORMEN, Thomas H et al. **Algoritmos: teoria e prática**. 2. ed. Elsevier, Campus,. 2002

## Referências na Internet

<https://docs.python.org/3/>

<https://www.w3schools.com/python/default.asp>