

Curso	Técnico em Informática para internet
Unidade Curricular	04 – Lógica de Programação
Carga Horária Total	160h
Carga Horária Presencial	32h
Carga Horária Aula	4h

Encontro Presencial 6

(Laboratório de Informática)

Título: Remover usuário da estrutura de dados.

Capacidades e conhecimentos desenvolvidos:

Capacidade técnicas:

- ✓ Utilizar VISUALG (IDE) para o desenvolvimento do algoritmo.
- ✓ Aplicar lógica de programação para resolução dos problemas.
 - Abstração lógica.
- ✓ Identificar estruturas de dados para construção do algoritmo.
 - Ferramentas para elaboração de algoritmos;
 - Funções, procedimentos, métodos.
- ✓ Utilizar expressões aritméticas, relacionais e lógicas para codificação do algoritmo.
 - Operadores Aritméticos, Relacionais e Lógicos;
 - Expressões Lógicas e Aritméticas.
- ✓ Codificar algoritmos na resolução de problemas.
 - Pseudocódigo.
- ✓ Utilizar as estruturas de controle e repetição adequadas à lógica dos algoritmos.
 - Estruturas de controle e repetição.
- ✓ Utilizar padrões de nomenclatura e convenções de linguagem na codificação de algoritmos.
 - Legibilidade de código fonte: padrões de nomenclatura e convenções de linguagem.

Conhecimentos:

- Fluxogramas;
- Organogramas;
- Tipos de dados;
- Variáveis e constantes;
- Pseudocódigo;
- Modularização, indentação e comentário de código;
- VISUALG (IDE).

Atividade proposta: Remover usuário de uma estrutura homogênea (Situação de Aprendizagem 3).

Professor, durante o encontro presencial você deverá:

- 1) Apresentar/ler a Situação de Aprendizagem para os estudantes postada no Ambiente Virtual. Salientar que esta atividade deverá ser realizada em grupo (quantidade de integrantes definida pelo professor) e postada em um único arquivo de texto.
- 2) Destacar as datas dos encontros presenciais e as datas de entrega das atividades.
- 3) Apresentar aos alunos as capacidades da UC e quais são os critérios críticos e desejáveis.
- 4) Demonstrar padrões de nomenclatura e convenções de linguagem para funções e procedimentos.
- 5) Demonstrar sobre escopo de variável em funções e procedimentos.
- 6) Auxiliar os alunos na divisão dos grupos (preferência duplas).
- 7) Fomentar a discussão acerca da construção do algoritmo.
- 8) Orientar os alunos a planejar antes de executar, utilizando fluxograma.
- 9) Estimular todos os alunos a participarem ativamente da atividade
- 10) Retomar a importância de ficar atento as especificações do enunciado da atividade.
- 11) Acompanhar os alunos durante a realização das etapas propostas na Situação de Aprendizagem 3, verificando se há dúvidas.
- 12) Auxiliar os alunos na implementação, caso tenham alguma dúvida.

Perguntas norteadoras:

Você acredita que o trabalho coletivo no qual pessoas diferentes trabalham juntas na programação precisa ser bem planejado e alinhado? Quais dicas você daria para alguém que vai trabalhar coletivamente na programação?

Estratégia metodológica:

Esta atividade é AVALIATIVA, será desenvolvida durante o encontro presencial, sob a orientação do docente.

Critérios avaliativos:

Resultados Esperados na Atividade: Que a partir dos conceitos essenciais e apoio do livro didático, o aluno seja capaz de implementar o método "remover usuário" no algoritmo que já conta com o método buscar, conforme descrição da Situação de Aprendizagem 3.

Critério de Avaliação da Atividade:

- Manutenção das implementações anteriores funcionais.
- Implementação de um método para realizar a exclusão de uma pessoa pelo nome.
- Implementação de método que recebe o nome de uma pessoa como parâmetro.
- Implementação da remoção da pessoa da estrutura homogênea caso encontrar alguma correspondência.
- Reorganização da estrutura homogênea retornando uma posição das pessoas cadastradas posteriormente a pessoa removida.
- Adição do menu geral a opção 5 – Remover usuário.
- Solicitação do nome do usuário para a realização da remoção.
- Entrega do código fonte do projeto desenvolvido no prazo estabelecido;
- Geração de comentários explicativos para documentar o código.
- Implementação do método que não possui tipo de retorno.

Recursos necessários:

- Laboratório de Informática
- IDE VISUALG;
- Internet;
- Livro didático (AVA)