

Apresentação da disciplina

Observações:

1. Complexidade da disciplina e dos trabalhos
2. Data de entrega dos trabalhos
3. O porquê dos trabalhos práticos, qual a importância
4. Importância de implementar “tudo” o que está na apostila.
5. Escopo da disciplina: fundamentos básicos
6. O aluno deve **aprender a aprender**.
7. Trabalhos com nota “infinita”
8. **Média Harmônica** entre média de provas e trabalhos.
9. Reprovação por faltas e pontualidade – mínimo 75% de presença
10. Aulas práticas
 - a. Não será permitido realizar outras atividades.
11. Relação da disciplina com o resto do curso
12. Monitoria
13. Tira dúvidas dos conteúdos e trabalhos: durante a aula, com monitor ou no LaCA
14. O aluno: na cadeira, no curso, após o curso.
15. Avaliação docente ao **final** da disciplina
16. Prováveis formandos - Resolução 05

- Site da disciplina: www.inf.ufsm.br/~pozza

- Objetivos da disciplina

- **Habilidade de programação**
- Uso de matemática na programação em geral
- **Fundamentar o conceito de vetor em CG – Tópico mais importante.**
- Compreender os fundamentos da Computação Gráfica
- Mostrar uso da Computação Gráfica em aplicações reais
- Preparar o aluno para o curso de Computação Gráfica Avançada
- Explicar a teoria da CG e implementar diversos algoritmos fundamentais
- Desenvolver um aplicativo em OpenGL


- Conteúdo

- Ver programa e cronograma da disciplina

- Linguagem

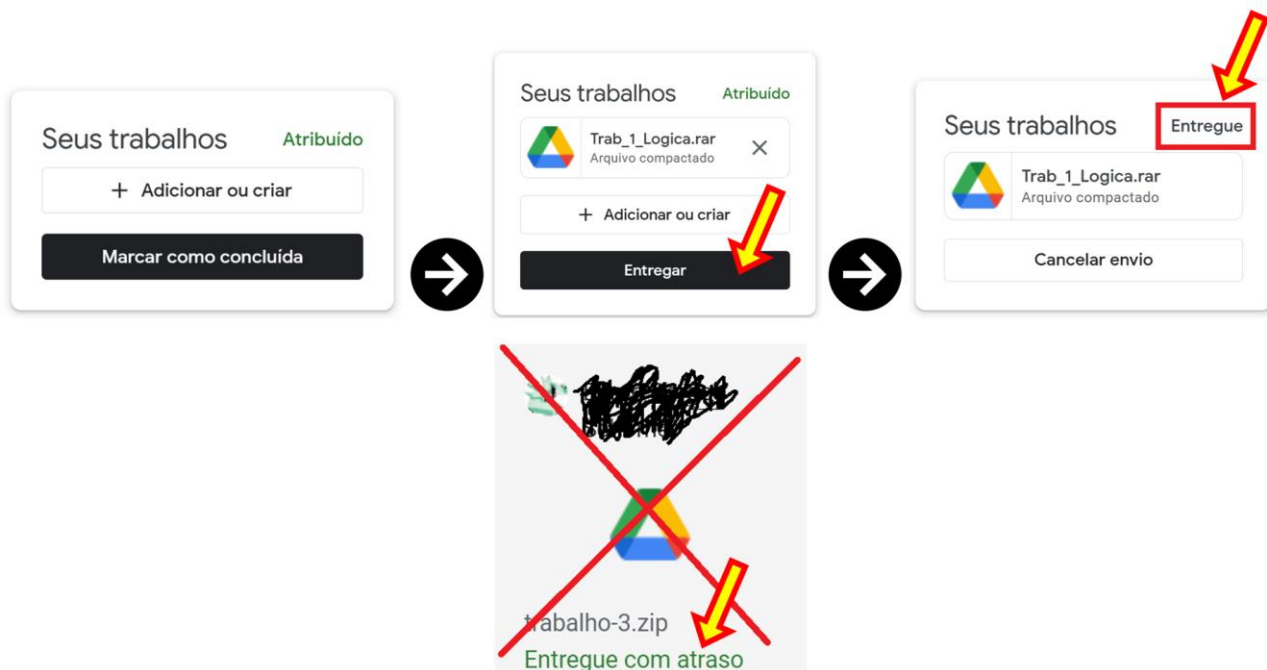
- C++

- Plataforma

-  Windows, IDE Code::Blocks, APIs: Canvas 2D, OpenGL

- Avaliações

- 2 Provas teóricas individuais. Todas as provas passadas estão no site da disciplina.
- 3 a 5 Trabalhos individuais.
 - Os trabalhos devem ser postados no google Classroom até a **data limite**. Trabalhos enviados com atraso **não serão avaliados**.
 - Observe o processo de envio em 3 etapas. Não esqueça de clicar em **entregar**.



- Para aceitar o convite e para postar trabalhos no Classroom, tenham certeza de estarem logados na mesma conta que vocês cadastraram o email no Classroom (se estiverem usando gmail), senão podem aparecer mensagens de erro como: "**Turma não encontrada**" ou "**Não é possível entregar este arquivo devido a um problema nas configurações do domínio**". Se estiverem conectados a duas contas (ex: uma @gmail, outra @inf ou @acad) ao mesmo tempo, uma tem prioridade sobre a outra e os problemas podem ocorrer.

- **Média Harmônica** entre média de provas e trabalhos.

Em relação aos trabalhos, vocês podem optar por:

$$T = (t1+t2+t3+t4+t5)/5$$

$$T = (t1+t3+t4)/3$$

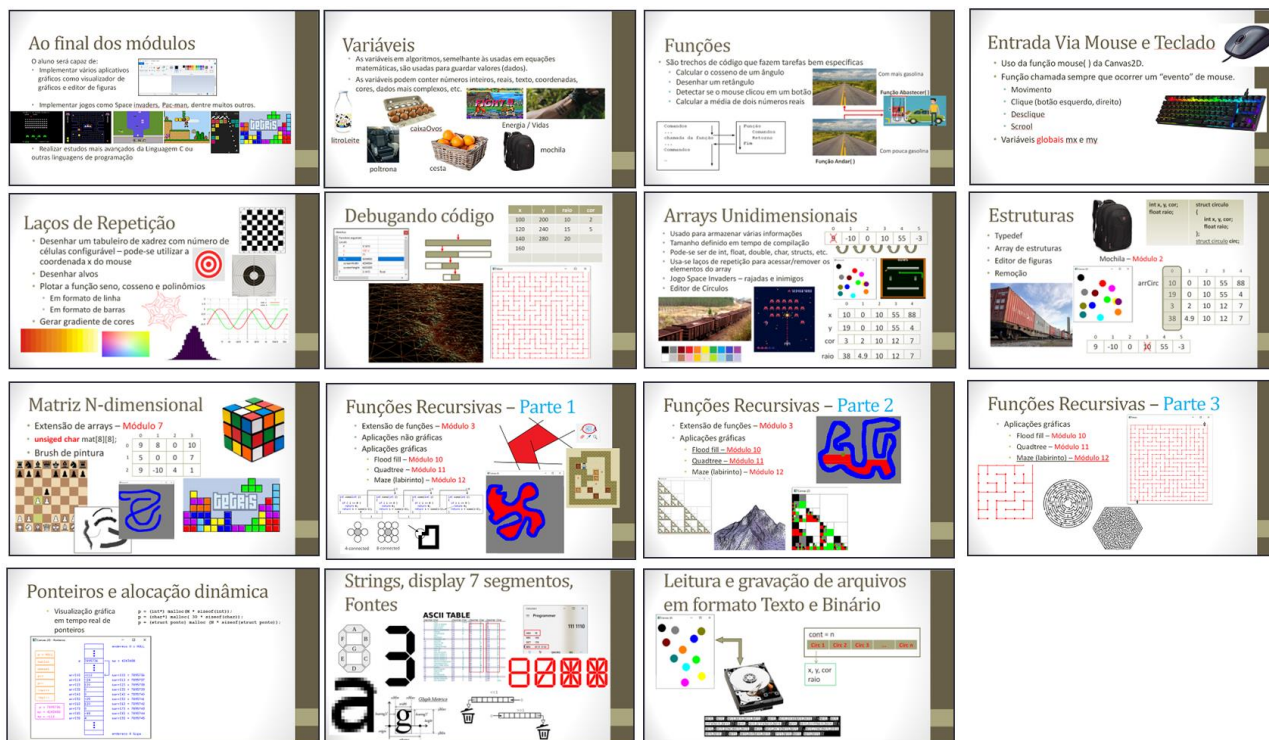
Provas:

$$P = (p1+p2)/2$$

Nota final = harmônica(T, P)

- Material para as aulas

- Disponível no site: <http://www.inf.ufsm.br/~pozzer/>
 - Arquivos PDF com todo o conteúdo teórico
 - Áudio das aulas
 - Demos com código fonte para **Code::blocks 20.03**
 - Provas passadas
- Vídeo aulas de programação e Linguagem C com foco em gráficos - material bem básico para que aborda desde algoritmos até tópicos básicos de computação gráfica. Maiores detalhes nos seguintes links (ppt e vídeos):
 - <http://www-usr.inf.ufsm.br/~pozzer/c/>
 - https://www.youtube.com/watch?v=yOqVU2uY4_8&list=PLE_mbOgL4W4lxcdUkRS_p0IF3Dy8O1Qtin



Curso de Programação em Linguagem C:

Uma abordagem Gráfica

[Playlist no Youtube com todas as aulas](#)

Arquivos para download:

[API Canvas2D](#) - API usada para programação dos módulos
[API Canvas2D - Demo Ponteiros](#) - Utilizada no módulo 13

[Módulo 1](#) - Fundamentos da computação, Algoritmos
[Módulo 2](#) - Instalação da IDE Code::Blocks, Primeiros programas
[Módulo 3](#) - Funções e variáveis
[Módulo 4](#) - Entrada via Mouse e Teclado
[Módulo 5](#) - Laços de repetição
[Módulo 6](#) - Depuração de Código: do básico ao avançado
[Módulo 7](#) - Arrays unidimensionais
[Módulo 8](#) - Estruturas
[Módulo 9](#) - Matrizes
[Módulo 10](#) - Funções recursivas - Parte 1
[Módulo 11](#) - Funções recursivas - Parte 2
[Módulo 12](#) - Funções recursivas - Parte 3
[Módulo 13](#) - Ponteiros
[Módulo 14](#) - Strings e Fontes de texto
[Módulo 15](#) - Manipulação de arquivos texto e binário

Material Complementar - Apostilas detalhadas:

[Apostila Linguagem C](#)
[Apostila Lógica e Programação](#)
[Lista de Exercícios em C](#)



Fundamentos da programação em Linguagem C: Uma abordagem gráfica

Módulo 1

Professor Cesar Tadeu Pozzer

pozzer@inf.ufsm.br

<http://www.inf.ufsm.br/~pozzer/c>

Universidade Federal de Santa Maria - RS



UFSC
Universidade Federal de Santa Maria

Cesar Tadeu Pozzer
 Professor Associado do Departamento de Computação Aplicada - DCOM
 Universidade Federal de Santa Maria - UFSC



[\[Home\]](#) [\[Formação\]](#) [\[Pesquisa\]](#) [\[Publicações\]](#) [\[Disciplinas\]](#) [\[Hobby\]](#) [\[Links\]](#)

Disciplinas da Graduação / Pós-Graduação

2021/1

- ELC890 - Computação Gráfica 3D **Mestrado**
- ELC902 - Tópicos em Computação Aplicada **Mestrado**
- ELC1015 - Computação Gráfica [Material](#) - [Áudios](#) - [Site da API SCV](#)
- ELC1064 - Lógica e Algoritmo [Material](#) - [Áudios](#) - [Site da API MPC](#)

Questões:

- Estruturação de código
 - Funções muito grandes e replicadas
 - Orientação a objetos
- Depuração e programação matemática
 - Programação diferente da convencional