

# **Apresentação da Disciplina**

## **Algoritmos e Estruturas de Dados**

# Burocracias

Todas informações estão no site

- provas
- quizzes
- plano de aulas
- todos materiais

# Presença e atividades em sala

- Até 5 minutos do início, toda aula
- Não funcionou? Avise no início da atividade prática
- Pegou presença?
  - **Pode ir embora se quiser**
  - mas dá um *check* na lista perto da porta
- Se estiver atrapalhando vou pedir pra sair

**Na sala, só quem está estudando a matéria**

# IA

Nosso objetivo aqui é **aprender**. *genAI* não ajuda (necessariamente) a aprender.

- mas pode ajudar a terminar mais rápido
- ou com menos esforço
- ou até a não fazer algumas tarefas

“

Suporte ou Colaboração sem **autonomia** é dependência

”

Igor Montagner

# Partes da disciplina

1. Programação em *C*
2. Árvores (**PI**)
3. Grafos (**PF**)

Dois quizzes em duplas, um para cada assunto.

# Programação em C

Material compartilhado com a EngComp. Link na página da disciplina com todos os detalhes por lá.

**Material é autoguiado. Temos quizzes (bem) simples para ajudar a praticar leitura e simulação de código C.**