

# ***Programação VBScript***

*REDES DE COMPUTADORES*

Prof. Dr. João Paulo Aramuni

- \* João Paulo Aramuni

- \* Email Pessoal: [joapauloaramuni@gmail.com](mailto:joapauloaramuni@gmail.com)

- \* Email Acadêmico: [joapauloaramuni@fumec.br](mailto:joapauloaramuni@fumec.br)

- \* **Doutor em Sistemas de Informação e Gestão do Conhecimento**

- \* Universidade FUMEC (2017-2020)

- \* Tese: Gestão Ágil do Conhecimento: Uma Análise da Influência que a Filosofia Ágil Exerce na Gestão do Conhecimento em Organizações do Segmento de Tecnologia da Informação

- \* **Mestre em Sistemas de Informação e Gestão do Conhecimento**

- \* Universidade FUMEC (2014-2015)

- \* Dissertação: Análise da Adoção do *Lean Manufacturing* na Gestão de Projetos de Tecnologia da Informação: Estudo de Caso em uma Multinacional desse Segmento

- \* **Bacharel em Ciência da Computação**

- \* Universidade FUMEC (2010-2013)

- \* Monografia: Desenvolvimento Ágil de Aplicações WEB

# Sobre o Professor

- \* Atuação Profissional:
  - \* Desenvolvimento e análise de sistemas:
    - \* Principais projetos em que atuei
      - \* HotMilhas – Python
      - \* Prosegur Brasil – JavaFX e Java Web
      - \* ANP (Agência Nacional de Petróleo) – VB6 e Java Web
      - \* Oi Telecomunicações – ASP Clássico, VB6 e Java Web
  - \* Atualmente:
    - \* Lead Instructor na Trybe
      - \* Responsável pelo módulo de Computer Science

# Sobre o Professor

- \* Áreas de Interesse:
  - \* Desenvolvimento de Sistemas
  - \* Metodologias Ágeis de Desenvolvimento
  - \* Arquitetura e boas práticas de programação
  - \* Educação e Tecnologias para Ensino Remoto
- \* Áreas de Pesquisa:
  - \* Gestão Ágil de Projetos
  - \* Métodos Ágeis
  - \* Lean Manufacturing
  - \* Gestão Ágil do Conhecimento
- \* Orientação Acadêmica:
  - \* + de 30 TCC's orientados e aprovados



# Sobre o Professor

- \* Hobbies

- \* Mu Online
- \* Tibia
- \* Basquete

# Objetivo da Disciplina

- \* Mostrar ao aluno a importância de desenvolvimento de scripts para a automatização de tarefas. Utilizando os conceitos de programação para a construção de programas eficientes, confiáveis e de fácil manutenção.
- \* Utilizando todos os conceitos e práticas expostas em sala de aula e laboratório o aluno será capaz de desenvolver scripts que possam auxiliá-lo nas tarefas rotineiras no dia a dia.

# Regras

- \* A presença em todas as aulas é indispensável e de extrema importância.
- \* A maior parte das aulas serão ministradas em laboratório com atividades práticas de programação.
- \* Se por algum motivo o aluno perder alguma das atividades, o mesmo deverá realizar o exercício extra (Na data, local e horário agendados pelo professor).

# Regras

- \* O grau de dificuldade e o tamanho do exercício serão definidos pelo número de atividades que o aluno deixou de realizar (Máximo de 2 atividades)
- \* O aluno que deixar de realizar um número maior do que 2 atividades, não terá o direito de realizar o exercício extra.



# Trabalhos e Listas de Exercícios

- \* Todos os trabalhos deverão ser entregues no formato padrão especificado pelo professor na área do Aluno.
- \* Os trabalhos fora do padrão perderão imediatamente 25% do seu valor total.
  - \* Ex: Trabalho valendo 10 pts, se estiver fora do padrão especificado, será corrigido como se estivesse valendo 7,5 pts.

# Trabalhos e Listas de Exercícios

- \* Cópia de trabalho e/ou exercício sempre ZERA a pontuação de NO MÍNIMO 2 trabalhos.
- \* O aluno NÃO poderá refazer nenhum trabalho.
- \* Os trabalhos serão marcados com um mínimo de 10 dias de antecedência.

# Distribuição de Pontos

- \* Provas – **70 Pts**
  - \* AV1 – **35 Pts**
  - \* Prova Final – **35 Pts**
- \* Trabalhos – **30 Pts**
  - \* Trabalhos em Sala – **10 Pts**
  - \* AAI – **10 Pts**
  - \* RSC – **10 Pts**
- \* Exame Especial – **35 Pts**

# Ferramentas

- \* Notepad++
- \* VBSedit

Obrigado.

*Contato:* [joaopauloaramuni@gmail.com](mailto:joaopauloaramuni@gmail.com)