

# Algoritmos e Lógica de Programação I

Prof. Dr. Fernando Almeida

[fernando.lalmeida@sp.senac.br](mailto:fernando.lalmeida@sp.senac.br)

# Fernando Luiz de Almeida



**UNIPAR**  
UNIVERSIDADE PARANAENSE

**Bacharel** em Ciência da Computação



**Mestre** em Sistemas e Computação



**Doutor** em Sistemas Digitais



A black and white portrait of Albert Einstein, showing his characteristic wild, white hair and mustache. He is looking slightly to the right of the camera with a thoughtful expression. He is wearing a dark, textured jacket or sweater.

*"Se quer viver uma vida  
feliz, amarre-se a  
uma meta, não  
às pessoas nem  
às coisas"*

*Albert Einstein*



# Ementa

- **Algoritmos** - Conceito e estrutura
- **Fluxogramas**
- **Lógica** de Programação
- **Variáveis**
- Estrutura de **Controle**
- Estruturas de **Repetição**
- **Funções**
- **Vetores e Matrizes**



# Objetivos

- Raciocínio **Lógico** e **Abstrato**
- **Fluxogramas**
- **Lógica** de Programação
- **Variáveis**
- **Representação** e **Construção** de Algoritmos
- Processo básico de **desenvolvimento**
- **Visualização** de **soluções** computacionais
- Linguagem de Programação - **Java**
- **Resolução** de problemas





4h  
semanais

75%  
Presença

25%

Limite de 18 faltas

72h  
semestral



Nota 1

Prova prática  
Participação  
Listas de exercícios



Nota 2

Prova prática  
Participação  
Listas de exercícios



Nota 1 \* 0,4

+



Nota 2 \* 0,6

=



Média

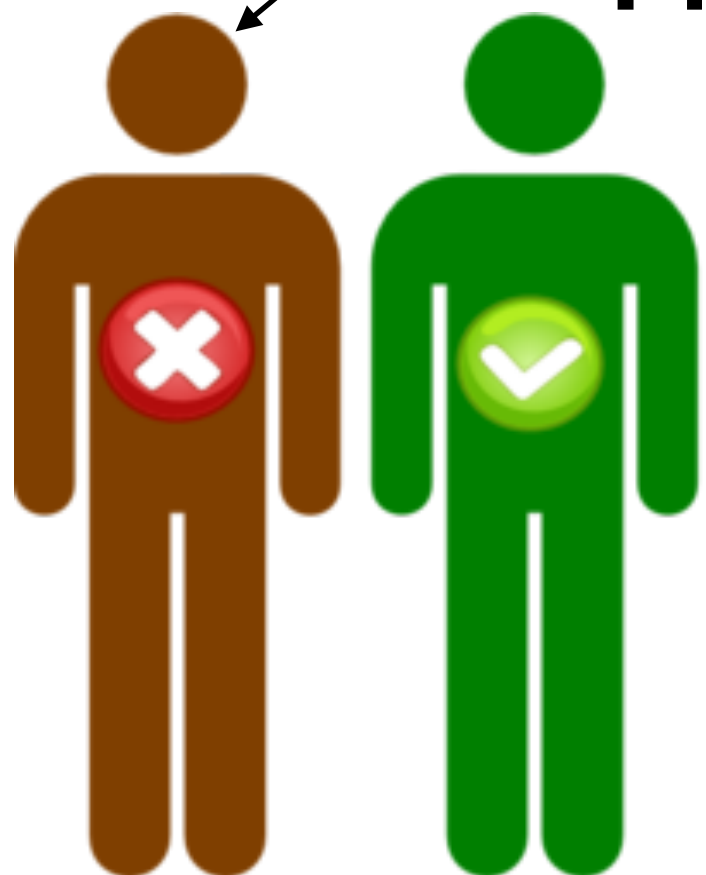


AVALIAÇÃO DE  
**DESEMPENHO**





## Prova Substitutiva



Disponível apenas para os alunos que **perderem** uma das duas provas oficiais ou **média final** for  $\geq 5,0$  e  $< 6,0$   
(Substitui a menor entre as duas notas)

*“A única maneira de fazer um grande trabalho é amar o que você faz.”*



*~Steve Jobs*



**Blackboard**



**NetBeans**



# Lógica de Programação

Gley Fabiano Cardoso Xavier



Sandra Puga

Gerson Rissetti

# Lógica de programação e estruturas de dados

com aplicações em Java

2ª edição

PEARSON



Companion Website





Santos

INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS USANDO

JAVA

2ª ED.



# INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS USANDO

# JAVA

Rafael Santos



2ª EDIÇÃO

## Pense Java - Guia de Aprendizagem

Tradução da 2ª Edição  
Cobre Java 5.0

Use a Cabeça!

# Java

Aprenda como os  
segmentos (threads)  
podem mudar sua vida.



Evite erros  
embaraçosos  
de OO

Bote a cabeça para  
funcionar com os 42  
quebra-cabeças em Java



Faça os conceitos  
de Java se incorporarem  
à sua mente

Conheça a  
biblioteca Java



Crie GUIs  
atraentes e úteis



O'REILLY

Kathy Sierra & Bert Bates



set  
new goals

focus on  
your dream

stay  
positive

generate  
new ideas

↳ Motivation

Are you really motivated?



MAKE A  
DIFFERENCE  
TODAY

