

# **Laboratório de Programação Aula 1**

Prof.: Robson Gomes




# Robson Gomes

Backend Developer | PHP | NodeJS |  
TypeScript

 (63) 99212-3284

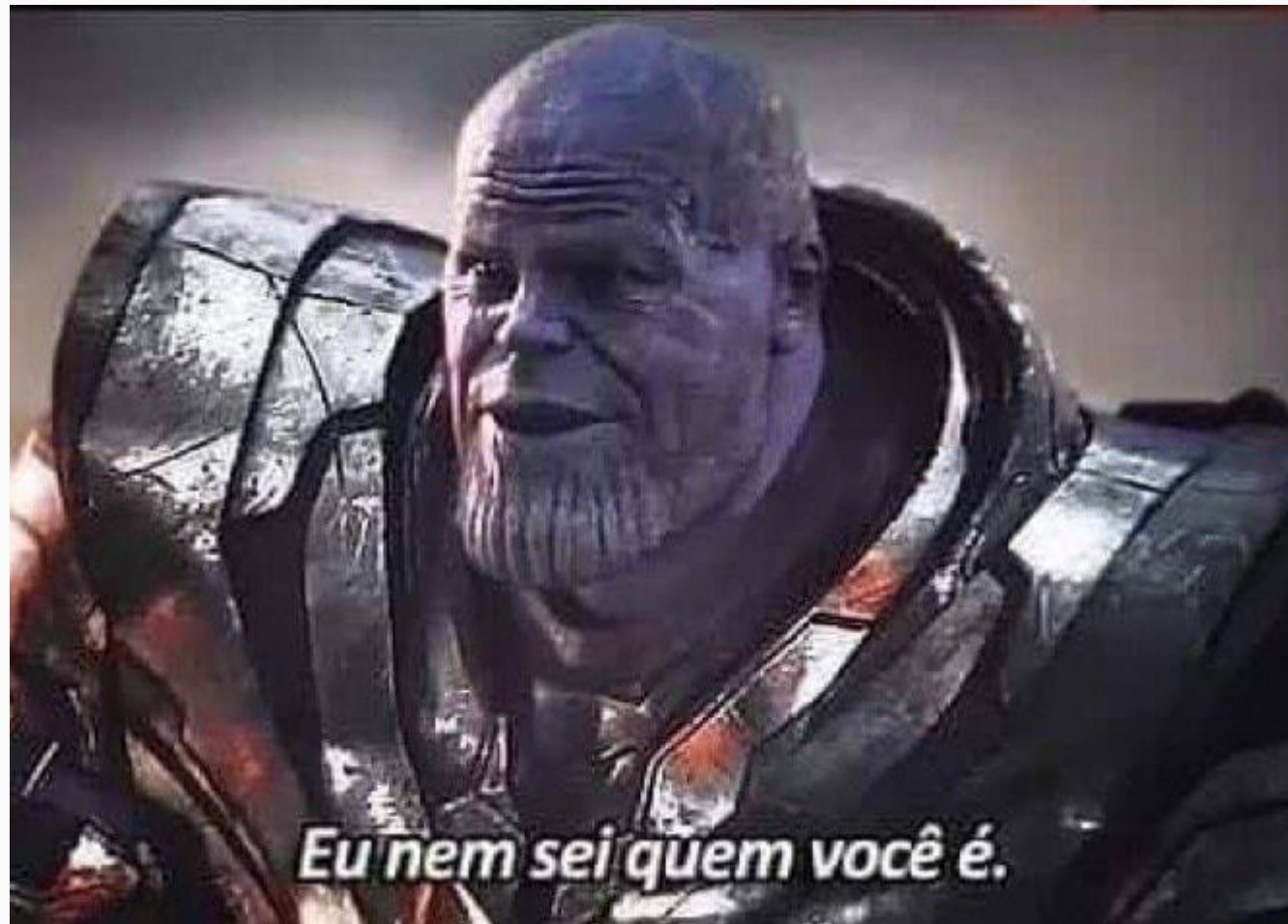
 robson.fgomes@ulbra.br

 Palmas, TO

 Especialista em Prática de  
Metodologias Ágeis pela Universidade  
Cesumar

 Desenvolvedor de Software desde 2014

**Quem são vocês?**



# **Plano de Ensino**

# Ementa

Módulos, Funções, Argumentos e Escopos de Variáveis. Estruturas de dados Listas, Tuplas e Dicionários. Manipulação de Arquivos. Bibliotecas.

# Competências

Ao final da disciplina, o aluno deverá estar apto a interpretar e resolver problemas específicos utilizando a Linguagem de Programação Python.

# Objetivos

Geral:

- Capacitar o acadêmico a interpretar problemas e implementar soluções para ele utilizando recursos diversos da linguagem Python.



# Objetivos

Específicos:

- Preparar o aluno para utilizar de forma correta (conforme a sintaxe da linguagem) as estruturas da linguagem (declaração de variáveis, condicionais, laços de repetição);
- Apresentar as palavras reservadas e sua utilização, os tipos de dados primitivos (imutáveis) e tipos de dados por referência (mutáveis);
- Apresentar a utilização da modularização de algoritmos através de funções ou métodos.



# Programa

- Revisão de Lógica de Programação e da disciplina Algoritmos e Programação I;
- Estruturas de programação: comandos e blocos de construção básicos; condicionais; repetição;
- Modularização de algoritmos: módulos e funções;
- Passagem por parâmetro: valor e referência;
- Tipos de dados: imutáveis e mutáveis;
- Strings;
- Listas e suas operações;
- Tuplas e suas operações;
- Dicionários;
- Manipulação de arquivos.

# Metodologia





# Sistema de Avaliação

# Sistema de Avaliação

G1  
Peso 1

G2  
Peso 2

$$MP = \frac{G1 + G2 \times 2}{3}$$

G1 – Avaliação de Grau 1

G2 - Avaliação de Grau 2

MP – Média Parcial (Ponderada)

Conseguiu 6,0 ou mais na MP

- 4.0 pontos de avaliações e trabalhos individuais e em grupos
- 6.0 pontos de prova individual e presencial

☒ Você foi aprovado!!



peacock

# Sistema de Avaliação

Os alunos que atingirem, no mínimo, 75% de frequência poderão realizar a prova de **Exame Final (EF)** para aumentar a sua média!

MP  
Peso 1

EF  
Peso 2

$$MF = \frac{MP + EF \times 2}{3}$$

Para quem não fizer **Exame Final (EF)**

$$MF = MP$$

MF – Média Final (Ponderada)  
Conseguiu 6,0 ou mais na MF  
☒ Você foi aprovado!!

# Bibliografia

- ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. Fundamentos de programação de computadores: algoritmos, PASCAL, C/C++ (padrão ANSI) e JAVA. 3. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012. E-book. [BV Pearson]. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/417>. Acesso em: 25 mar. 2022.
- BANIN, Sérgio Luiz. Python 3: conceitos e aplicações: uma abordagem didática. São Paulo: Érica, 2018. E-book. [Minha Biblioteca]. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536530253>. Acesso em: 29 mar. 2022.
- RAMALHO, Luciano. Python fluente: programação clara, concisa e eficaz. São Paulo: Novatec, 2016.

# Material Digital

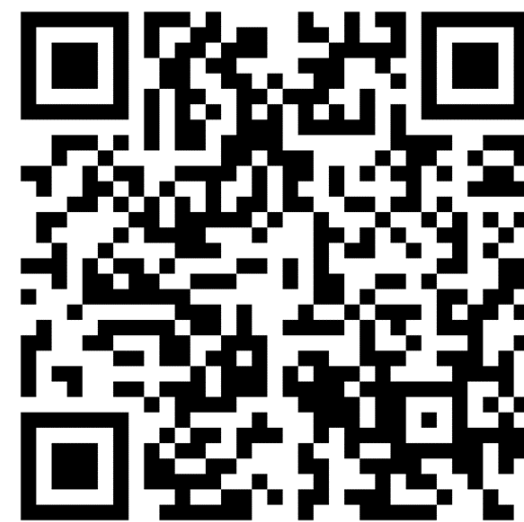


<https://pense-python.caravela.club/introducao.html>





# Web Aula?



# Calendário Acadêmico



## Nossa turma no Classroom



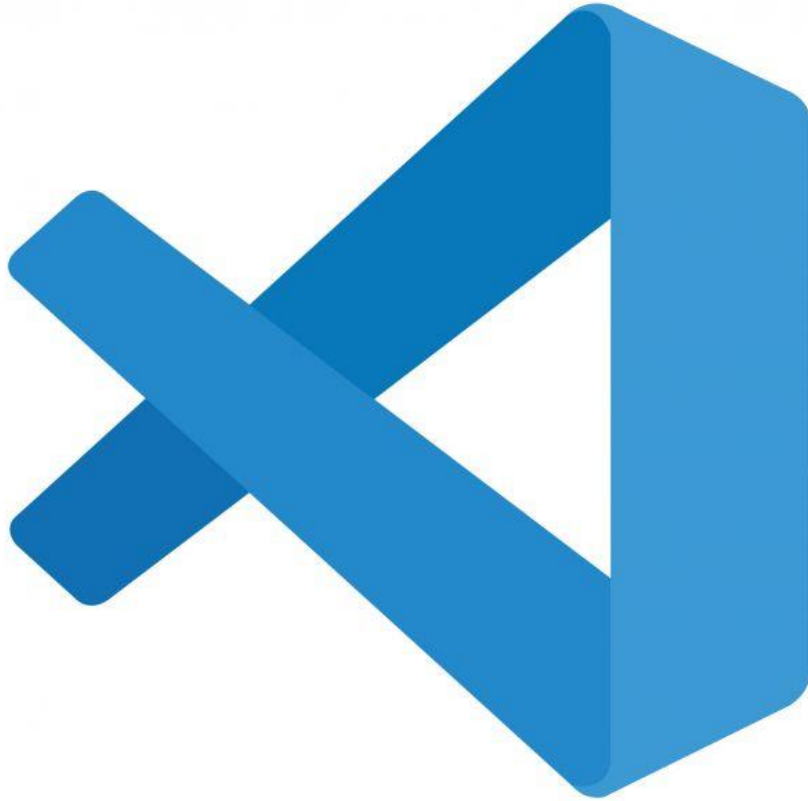
uxdownqn

# Grupo da turma



IDE (Integrated Development  
Environment)

# Visual Studio Code



- Organização do código;
- Produtividade;
- Utilizado em diversos projetos;
- etc

**Vamos praticar!!!**



# DESAFIO

Crie um programa para calcular a situação do aluno(a) ao final do semestre. O programa deve ficar em execução até o usuário digitar a palavra “sair”. Devem ser solicitadas ao usuário as seguintes informações: Nome do aluno, percentual de frequência, e notas (G1 e G2).

Cenários:

Caso a frequência do aluno seja inferior à 75% ou o mesmo tenha sido reprovado, a seguinte mensagem dever ser apresentada: “O aluno {nome do aluno} foi reprovado”.

Caso o aluno tenha sido aprovado, apresentar a mensagem: “O aluno {nome do aluno} foi aprovado”.