

	UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ		
	PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO		
	DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO		
	CÓDIGO: CK0032	DISCIPLINA: INTRODUÇÃO A CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO	
	PROFESSOR: MAURÍCIO MOREIRA NETO		
	CRÉDITOS: 6 / 96h	SEMESTRE: 2019.2	CENTRO DE CIÊNCIAS

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Ementa
Noções básicas de Informática. História e evolução de computadores. Conceitos de hardware e software. Editores de textos (conceitos, regras para uso e aplicações). Planilhas eletrônicas (conceitos, regras para uso e aplicações). Algoritmos - Comandos básicos. Declarações de variáveis. Procedimentos e funções. Linguagem Programação - Conceitos básicos. Tipos de dados e instruções. Comandos de atribuição, entrada e saída de dados. Estruturas de controle de fluxo. Ambiente de programação: editar e executar programas.

Descrição do Conteúdo:	
Unidades e Assuntos das Aulas Teóricas e Práticas	Nº h/s
Noções Básicas de Informática Nomenclatura Básica (Informática, dado, informação, modelo), Nomenclatura Derivada (Registro, arquivo, campo, base de dados) e Nomenclatura Tecnológica (Hardware, software, firmware). Noções sobre Lógica Digital.	16
Conceito de Hardware e Software Conceitos básicos de hardware e software	4
História e Evolução de Computadores Um breve conteúdo histórico sobre a evolução dos computadores	4
Redes de Computadores e a Internet Conceito básicos de redes de computadores e como funciona a Internet.	8
Algoritmos É apresentado o conceito algoritmos e os tipos de representação que os algoritmos. Também são expostos os conceitos de programação e os tipos de linguagem de programação.	8
Tipos de Dados São apresentados os tipos primitivos de dados, conceito de variáveis e constantes, operadores e tabela verdade.	4
Comando de Atribuição, Entrada e Saída de Dados São apresentados os comandos básicos para atribuição, entrada e saída de dados.	6
Estruturas de Controle (Repetição e Decisão) e de Dados Estáticos São apresentados os diversos tipos de estruturas de repetição e de seleção.	12
Procedimentos e Funções São apresentados os conceitos de procedimentos e funções.	8
Ambientes de programação Apresentação dos componentes que os ambientes de programação possuem para o desenvolvimento de algoritmos.	6
Linguagem Programação – Comandos Básicos Será apresentado uma linguagem de programação para desenvolvimento de algoritmos.	20
Total	96

Bibliografia:
Básica: <ul style="list-style-type: none"> BROOKSHEAR, J. G. Ciência da Computação. 7 ed. São Paulo: Bookman, 2005. Markron Books, 1993. VELLOSO, Fernando de Castro. Informática: conceitos básicos. 5 Ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1999. VIANA, Mateus Mosca. Fundamentos de informática para universitários. Rio de Janeiro: BRASPORT, 1996. VIEIRA, N. J. Introdução aos Fundamentos da Computação, Pioneira Thomson, 2006. FOROUZAN, B., MOSHARRAF, F. Fundamentos da Ciência da Computação - Tradução da 2ª Edição Internacional. Cengage Learning. 2012. CAPRON, H., JOHNSON, J. Introdução à Informática. Ed. Pearson Prentice Hall. 2004. FEDELI, R. M., GIULIO, E., POLLONI, F. PERES, F. Introdução à Ciência da Computação, 2003.

Avaliação da Aprendizagem:
Avaliação será realizada por meio de avaliações escritas, verificações e de trabalhos ao longo do semestre.