

Linguagem de Programação II

Prof.^a Ma. Jessica Oliveira

Qual é o seu herói favorito?

Considere todos os universos.



“Nós somos quem escolhemos ser.”



"Nenhuma quantia de dinheiro jamais comprou um segundo de tempo."



“Faça seus medos terem medo de você.”



O anel do poder tem sua força baseada na vontade, ou seja, quanto mais vontade o seu usuário tiver, mais poderoso ele será.

A fraqueza é definida pelo seu medo, ou seja, se o usuário não acreditar em si ou não conseguir se assegurar da sua capacidade, estará mais vulnerável.

Apresentação da Docente

bit.ly/m/eujessicaoliveira

CPA

Comissão Própria de Avaliação

NAP e NACI

Núcleo de Apoio Psicopedagógico e Núcleo de Acessibilidade e Inclusão

ENADE

Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes

- É um dos procedimentos de avaliação do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), conforme a Lei nº. 10.861, de 14 de abril de 2004;
- Avalia e acompanha a aprendizagem e o desempenho acadêmico dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos das diretrizes curriculares do curso de graduação;
- Proporciona ajustamento às exigências da evolução do conhecimento e competências para compreender temas além da profissão escolhida, ligados à realidade brasileira e mundial e a outras áreas do conhecimento;
- Conforme o art. 5º, § 5º, da Lei nº. 10.861/2004, é componente curricular obrigatório, constando no histórico escolar do estudante apenas a situação regular em relação a essa obrigação.

Apresentação da Disciplina

bit.ly/planoEnsinoLPII_FBr

Objetivo Geral

Capacitar os discentes a projetar e implementar aplicações web dinâmicas, integrando conceitos de programação orientada a objetos (OO), manipulação de banco de dados MySQL e HTML, com o propósito de desenvolver habilidades para criar sistemas complexos e resolver problemas computacionais.

Objetivos Específicos

- Desenvolver uma compreensão aprofundada dos fundamentos do PHP;
- Aplicar os princípios de Orientação a Objetos (OO) em PHP;
- Capacitar os discentes na integração entre PHP e *MySQL*;
- Desenvolver habilidades na criação e manipulação de formulários HTML;
- Introduzir os discentes às tecnologias e práticas avançadas no desenvolvimento web.

Referências Bibliográficas

Básicas

BONATTI, Denilson; LEMAY, Laura; COLBURN, Rafe; TYLER, Denise. **Desenvolvimento de Jogos em HTML5**. Rio de Janeiro, RJ: Brasport (BVU), 2014. (Biblioteca virtual).

FELIX, Rafael (org.). **Programação Orientada a Objetos**. São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2016. (Biblioteca virtual).

FLATSCHART, Fábio. **HTML 5 - Embarque Imediato**. Rio de Janeiro: Brasport (BVU), 2011. (Biblioteca virtual).

LEAL, Gislaine. C. L. **Linguagem, Programação e Banco de Dados: Guia prático de aprendizagem**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2015. (Biblioteca virtual).

MARINHO, Antônio L.; CRUZ, Jorge Luiz da. **Desenvolvimento de aplicações para a Internet**. 2. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2020. (Biblioteca virtual).

SYNTES, Antony. **Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 dias**. São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2002. (Biblioteca virtual)

Complementar

CHAK, Andrew. **Como criar sites persuasivos**. São Paulo: Pearson Education. 2004. (Biblioteca virtual).

LEMAY, Laura. **Aprenda a Criar Páginas Web com HTML e XHTML em 21 Dias**. São Paulo, SP: Pearson (BVU), 2002. (Biblioteca virtual).

PAGE-JONES, Meilir. **Fundamentos do Desenho Orientado a Objeto com UM**. São Paulo: Makron Books. 2001. (Biblioteca virtual).

PUGA, Sandra. FRANÇA, Edson. GOYA, Milton. **Banco de Dados: Implementações em SQL, PL/SQL e Oracle 11g**. São Paulo: Pearson. 2014. (Biblioteca virtual).

PUGA, Sandra. RISSETTE, Gerson. **Lógica de Programação e Estrutura de Dados**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009. (Biblioteca virtual).

Cronograma de Aulas

bit.ly/cronogramaAulasLPII_FBr

Avaliações

- Para o ensino superior é considerado **aprovado** o aluno com **frequência acima de 75%** (setenta e cinco por cento) nas atividades presenciais previstas e **média provisória (MP) igual ou superior a 6,0 (seis)**. (Regimento Interno, Art. 146)

Avaliações

- Menções:
 - 6,0 pontos – Avaliação bimestral.
 - 4,0 pontos – Atividades/Avaliações Práticas/Outras avaliações.
- Ponto **EXTRA**:
 - **APENAS no 1º Bimestre haverá 1,0 (um) ponto** extra a ser distribuído em atividades realizadas em sala de aula. O total acumulado pelo discente ficará guardado e será acrescentado à média **SE E SOMENTE SE** o mesmo estiver precisando, ou seja, se a nota do bimestre for menor que 6,0 (seis) pontos. Após utilizado, o “banco” é zerado.

Avaliações

- **Segunda Chamada** (Regimento Interno, Capítulo IX)
 - Será realizada mediante requerimento do aluno e em prazo estabelecido pela Instituição, conforme previsão em calendário acadêmico, disposto na Secretaria Acadêmica e no site da instituição;
 - Deve ser justificada;
 - Realizada em dia específico, conforme calendário acadêmico;
 - O pedido será examinado e, se confirmado o direito, o professor será informado de que deverá realizar a segunda chamada.

Avaliações

- **Exame Final** (Regimento Interno, Art. 146)
 - Fica dispensado e vedado a participação do exame final (AV3) alunos com notas de média provisória (MP) superior a 6,0 (seis) e inferior a 3,0 (três) e nestes casos, a média final (MF) será igual a média provisória (MP) para fins de registro acadêmico.

Observações da IES

bit.ly/regimentoInternoFBr

Fiquem atentos!

- É considerado falta disciplinar o uso de qualquer aparelho eletrônico (*ipod*, telefone celular, *notebook*, receptor, *smartphones*, ou outros equipamentos similares) em sala de aula, **exceto quando autorizado pelo docente para fins didáticos.** (Regimento Interno, Art. 192, inc. I, alínea i)
- **Horários:** início às 19h e término às 21h50min, intervalo das 20h30min às 20h50min.
- Alimentos e bebidas nos laboratórios = **PROIBIDO!**

Observações da Docente

- A matemática é uma ciência EXATA! **5,99 É DIFERENTE DE 6,00!** Assim, a nota a ser lançada será aquela oriunda do resultados obtidos pelo discente em suas atividades pontuadas em sala, ou fora desta, e na avaliação bimestral.
- Resultados iguais ou superiores a 5,50 serão avaliados individualmente com base nos seguintes critérios:
 - Interesse do aluno, mensurado pela quantidade de atividades executadas;
 - Conhecimento a ser revisto, reavaliando possíveis lacunas de notas obtidas em atividades em sala, ou fora desta, e;
 - Frequência.

- Resultados abaixo de 5,50 serão lançados *ipsis litteris*.
- Não existe “ajuda” (dar nota), isso é fora da ética de qualquer profissão!
- Entrega de trabalhos fora de prazo, só em casos especiais e acordados entre docente e aluno, **além de serem justificados.**
- No dia das avaliações:
 - Celular **DESLIGADO OU EM MODO SILENCIOSO**;
 - Saída da sala: **UM** discente por vez, **SEM** o celular;
 - Ao término da prova, favor não ficar no corredor.

Sugestões

- Não quer assistir a aula? **Não atrapalhe quem quer aprender!**
- Você paga pela sua faculdade por que? Já se perguntou isso?
- Sair de casa todas as noites, de ônibus, van ou carro, se furtar da segurança e do aconchego do seu lar e da sua família para ficar no WhatsApp?
- Não culpe os outros pelo seu descaso! Lembre-se:

“O plantio é livre, mas a colheita é obrigatória!”

- O uso da tecnologia pelos estudantes em salas de aula e em casa pode ser uma distração, prejudicando a aprendizagem.
- Uma meta-análise de pesquisas sobre o uso de telefones celulares por estudantes e seu impacto nos resultados da educação, considerando estudantes da educação superior em 14 países, descobriu um efeito negativo.
- Estudos usando dados do *Programme for International Student Assessment* (2023) indicam uma associação negativa entre o uso das TIC e o desempenho dos estudantes acima do limiar de uso moderado.
- A aprendizagem se apoia na habilidade do estudante de se autorregular e pode colocar os estudantes com menor desempenho em risco cada vez maior de abandono escolar.

UNESCO - Relatório de Monitoramento Global da Educação (2023)

<https://doi.org/10.54676/CUYC7902>

Avaliação Diagnóstica

Regras

- Quando uma equipe sinalizar que terminou de solucionar, o tempo será pausado para que a mesma apresente sua solução.
- Se a equipe que for até o quadro apresentar não acertar a resposta, as demais equipes continuam (com o tempo que houver restado) e a que terminar primeiro terá a chance de apresentar.
- Pontua a equipe que terminar primeiro e conseguir acertar a resposta e explicar corretamente a solução.
- Será possível acumular **até 0,50 ponto**.

Etapa 01

Lógica de Programação e Algoritmos (Fácil)

Desafio 01 - Algoritmo Simples

- Escrever um algoritmo para calcular a média de três números em pseudocódigo.
- **Tempo:** até 5 minutos.
- **Valor:** 0,05 ponto.

Desafio 02 - Teste Condicional

- Escrever um algoritmo que verifique se um número é positivo, negativo ou zero.
- **Tempo:** até 5 minutos.
- **Valor:** 0,05 ponto.

Etapa 02

Fundamentos de Bancos de Dados (Intermediário)

Desafio 03 - Modelagem Simples

- Desenhar um modelo ER para um sistema de biblioteca.
- **Tempo:** até 10 minutos.
- **Valor:** 0,05 ponto.

Desafio 04 - Consultas Simples

- Escrever uma consulta SQL para selecionar todos os livros de um determinado autor.
- **Tempo:** até 5 minutos.
- **Valor:** 0,05 ponto.

Etapa 03

Conceitos Básicos em Linguagem C (Intermediário)

Desafio 05 - Operações Matemáticas

- Escrever um programa em C que leia dois números inteiros e exiba a soma, subtração, multiplicação e divisão deles.
- **Tempo:** até 15 minutos.
- **Valor:** 0,10 ponto.

Desafio 06 - Estruturas de Controle

- Escrever um programa em C que utilize um loop para calcular o fatorial de um número inteiro.
- **Tempo:** até 10 minutos.
- **Valor:** 0,10 ponto.

Etapa 04

Resolução de Problemas (Avançado)

Desafio 07 - Programa de Números Primos

- Escrever um programa em C que exiba todos os números primos entre 1 e 100.
- **Tempo:** até 15 minutos.
- **Valor:** 0,10 ponto.

Dúvidas?

jessica.oliveira@fbr.edu.br