




Disciplina: Algoritmos e Programação
GEX003
(Laboratório 403)

Professor: Dr. Guilherme Dal Bianco

Computer Science for All

Home › Obama vai destinar US\$ 4 bilhões ao ensino de computação nos Estados Unidos

Obama vai destinar US\$ 4 bilhões ao ensino de computação nos Estados Unidos

Por Joyce Macedo  | em 03.02.2016 às 14h39



MAIS LIDAS



YOUTUBE

YouTube lança seus primeiros filmes e seriados originais na próxima semana



IPHONE

Chineses conseguem "atualizar" iPhones de 16 GB para 128 GB; assista ao vídeo



MARVEL

Novo trailer de Capitão América: Guerra Civil é um chamado à batalha



IPHONE

Apple marca data de

E aqui...

Pátria Educadora

Brasil fica entre os últimos colocados em ranking mundial de educação

13/05/2015 16h46 --- Por Redação --- Edição 2079

País é 60º entre 76 países avaliados quanto ao desempenho de estudantes em ciência e matemática



Foto: Ciete Silvério / Governo do Estado de SP

Apresentação

- Nome
- Formação
- Atividades profissionais
- Linhas de pesquisa:
 - Integração de dados
 - Big Data
 - Data Mining (mineração de dados)
- Contato: guilherme_dalbianco@uffs.edu.br

Apresentação

- 1 - Experiência Profissional
- 2 - Utiliza o computador em casa/trabalho?
- 3 - O que sabe sobre programação?

Roteiro

- Apresentação disciplina
- Introdução à programação

Sistema de avaliação

G1 (80% + 20%)

Avaliação teórica I

Trabalhos teórico-práticos I

G2 (80% + 20%)

Avaliação teórica II

Trabalhos teórico-práticos II

$Nf = (G1 + G2)/2 \rightarrow$ acima 60% aprovado!!!

Regras para Convivência Pacífica

Horário da Aula

Pequenos atrasos (10min) são tolerados, embora indesejados

Depois do intervalo ->> aula nova!

Chegou atrasado??

- Seja o mais invisível possível
- Não bata a porta
- Não inicie conversas

Regras para Convivência Pacífica

Durante a aula

Conversas CURTAS entre colegas são toleradas, contudo indesejadas

Sua participação é importante. Não tenha medo de contribuir com comentários/questões relevantes e que possam enriquecer a discussão.

Precisa discutir com o colega??

- Seja breve e fale em voz baixa
- Retire-se da sala (mesmo procedimento de quem chega atrasado, isto é, seja invisível)

Presença

Regimento da Faculdade: 75% obrigatório

Trabalhos

- Dois trabalhos principais durante o semestre
15% da nota
- Exercícios práticos em sala de aula, ENTREGA quando solicitado
5% da nota

Bibliografia

LOPES, A., GARCIA, G. Introdução à Programação. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

VILARIM, G. Algoritmos: Programação para Iniciantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.

FORBELLONE, A. Lógica de Programação: A Construção de Algoritmos e Estruturas de Dados. São Paulo: Makron Books, 2005.

MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo. Algoritmos: Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores. 19 ed.: Érica, 2001.

Ementa



No anexo!!!

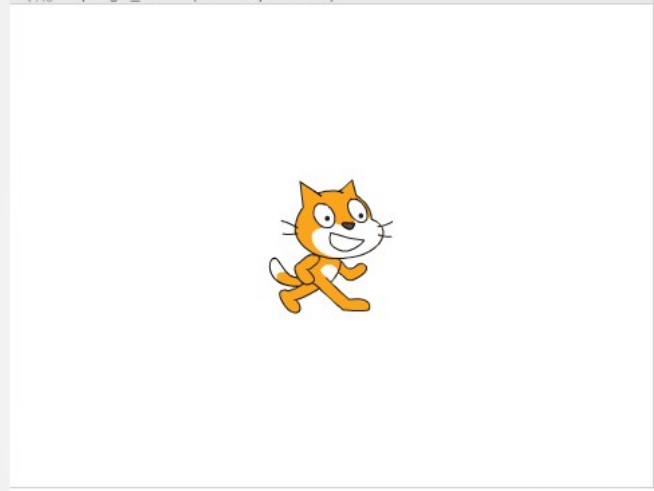
- Conhecendo a turma!!

Scratch 2.0






<https://scratch.mit.edu/>




./scratch

Untitled-4  
por gui_bianco (não compartilhado)



x: 133 y: -51

Atores Novo ator:    
 Sprite1

Palco
1 pano de fundo
Novo pano de fundo   

Scripts Fantasia Sons

Movimento Eventos Aparência Som Caneta Variáveis

Controle Sensores Operadores Mais Blocos

mova 10 passos

gire 15 graus

gire 15 graus

aponte para a direção 90 graus

aponte para

vá para x: 0 y: 0

vá para ponteiro do mouse

deslize por 1 seg até x: 0 y: 0

adicione 10 a x

mude x para 0

adicione 10 a y

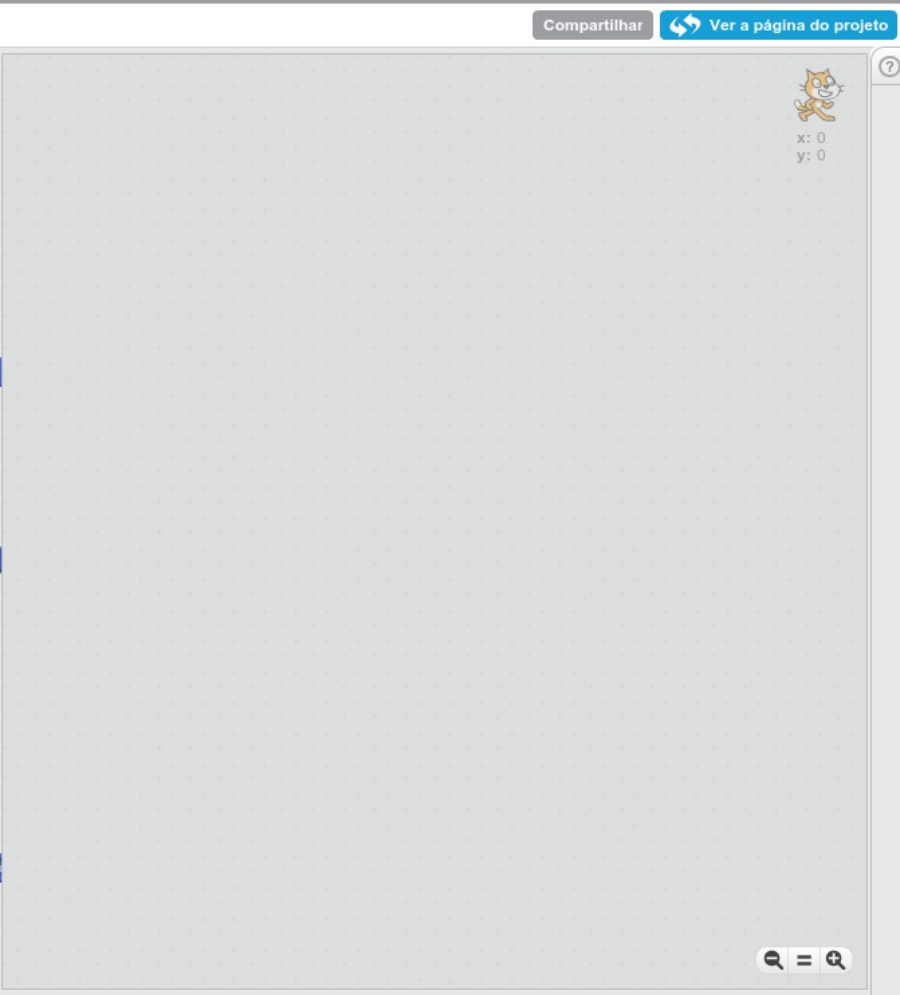
mude y para 0

se tocar na borda, volte

mude o estilo de rotação para

☐ posição x

☐ posição y



Atividades básicas

Faça o gato andar da borda esquerda até a borda direita.

