

Usando Lógica

Prof. Thiago Felski Pereira, MSc.

Formação

- Bacharel em Ciência da Computação – UNIVALI (2008/1)
- Mestrado em Computação Aplicada – UNIVALI (2012/1)
- Áreas de interesse (Pesquisa)
 - Computação embarcada;
 - Tolerância a faltas;
 - Aceleradores em Hardware;

Disciplina

- Usando lógica
 - Ementa
 - Duração
- Avaliação
- Pontualidade

Apresentação

- Alunos...?
- Quais as perspectivas com a disciplina
- Já possuem algum conhecimento prévio?

Objetivo Geral

- Apresentar o paradigma da Programação Orientada a Objetos, permitindo ao aluno ser capaz de aplicá-los de maneira apropriada no desenvolvimento de projetos orientados a objetos

Conteúdo Programático

- Ementa
 - Princípios fundamentais da lógica
 - Conceitos na solução de problemas da área de desenvolvimento de jogos digitais
 - Introdução à Lógica de programação
 - Lógica de programação desenvolvendo jogos digitais

Cálculo da Médias

- $M1 = (Avaliação\ 1 * 6 + Prática\ 1 * 2 + Exercícios\ 1 * 2) / 10$
- $M2 = (Avaliação\ 2 * 6 + Prática\ 2 * 2 + Exercícios\ 2 * 2) / 10$
- $MF = (M1 + M2) / 2$
 - $MF \geq 7.0$, para não necessitar de uma avaliação extra

Datas das avaliações e entregas

- Avaliação 1
 - ??
- Prática 1
 - ??
- Exercícios 1
 - ??
- Avaliação 2
 - ??
- Prática 2
 - ??
- Exercícios 2
 - ??

Observações

- As provas e soluções de problemas serão avaliados segundo a correteude da solução, sendo analisada a estrutura lógica da resolução, a sintaxe utilizada e se o acadêmico cumpriu o que foi solicitado nos enunciados das provas e soluções de problemas. Quando estas forem implementações (programas ou partes de programas) serão avaliados também a estrutura lógica e o uso adequado dos comandos e instruções.

Observações

- Nos trabalhos em equipe, além dos critérios anteriores serão avaliados aprofundamento e qualidade da solução (isso envolve pesquisa de recursos não apresentados explicitamente em sala, e clareza do código).