

Residência de Software 2020

Sejam Bem-vindos!

Apresentações

Me chamo Marcelo Collares,
tenho 41 anos, sou casado e tenho 2 filhos.

Alcansei o Bacharelado na Universidade Estácio de Sá - UNESA e
Conquistei o título de Mestre no Instituto Militar de Engenharia – IME.

Já trabalhei em diversas instituições de ensino e pesquisa,
entre elas a própria UNESA onde me formei, UCP, LNCC, COPPE/UFRJ

Atualmente ocupo o cargo de Analista de Sistemas e Desenvolvedor Sênior na Neki.

Adoro aprender, programar e dar aula.

Nas horas vagas brinco com meus filho e faço coisas de Nerd.



Apresentações



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScL0oO9uxDT_cS_W13b0VPiF27fEq0HMP1Q92ncdUI5SXP3YQ/viewform?usp=sf_link

Características Esperadas

- Dedicação
- Comprometimento
- Autonomia
- Participação
- Responsabilidade
- Iniciativa
- Empatia
- Criatividade
- Organização
- Cooperação
- Trabalho em equipe
- Tomada de decisões
- Realizar tarefas variadas e complexas
- Identificação e resolução de problemas
- Adaptação às mudanças
- Qualidade técnica e segurança

Regras do Jogo

- Serão 3 avaliações: Prova, trabalho e conceito;
- Prova individual, trabalho em grupo e avaliação individual que levará em conta as características esperadas;
- Microfones “mutados”;
- Quando quiser falar levante a mão(na interface, ok!);
- Não podemos abonar uma falta (minutos contam);
- Chegou atrasado, precisa sair mais cedo, explique-se no chat!
- Preciso faltar e tem justificativa ou atestado, não mande para o SENAI mande para mim. Eu repasso ao SENAI e eles irão avaliar.
- Participe quando for solicitado e caso não responda, o silêncio é resposta.

Nivelamento

- **Porque o Nivelamento?**
- Ação pedagógica;
- Voltada para o desenvolvimento de habilidades específicas;
- Serão necessárias para o aproveitamento do conteúdo do curso;
- Objetivo de nivelar o conhecimento dos alunos.

Algoritmo

MATEMÁTICA

sequência finita de **regras**, **raciocínios** ou operações que, aplicada a um número finito de dados, permite **solucionar** classes semelhantes de problemas.

INFORMÁTICA

conjunto de **regras** e **procedimentos lógicos** perfeitamente definidos que levam à **solução** de um problema em um número finito de etapas.

Algoritmo

- Regra
- Raciocínio
- Solução

Algoritmo

- Regra → Planejamento
- Raciocínio
- Solução

Algoritmo

- Regra → Planejamento
- Raciocínio → Execução
- Solução

Algoritmo

- Regra → Planejamento
- Raciocínio → Execução
- Solução → Testes

Conteúdo programático

- Algoritmo (Portugol)
 - Lógica booleana (E, OU, NOT)
 - Árvore de decisão
 - Estruturas de Laço
 - Conceito de recursividade
 - Estrutura de dados (Vetor, Matriz, Fila, Pilha...)
- Conceito de variável e constante
- Estatística Básica
- Regra de três
- Introdução a armazenamento de dados
- Git

Algoritmo

Vamos fazer um algoritmo para fazer um bolo

- Os ingredientes são definidos antes;
- Modo de preparo depois;

