

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Planejamento Semanal 1

IDENTIFICAÇÃO DOCENTE

Professor(a): Me. Eng. Claudio Ferreira de Carvalho

Objetivos: Apresentar o Visual Studio, o C#, instalação e configuração dos parâmetros que irão ser utilizados no curso. Conhecimento e manipulação da IDE. Utilização dos Comandos Write e WriteLine e formatação de elementos na tela.



Cara(o) aluna(o), a modalidade de educação a distância exige um perfil diferenciado para seu aluno, pois ele deve ter disciplina e organização, bem como, boa leitura e escrita. O Planejamento Semanal é pensado nessas características. Procure se organizar dividindo o seu tempo buscando realizar as leituras, assistir as videoaulas e realizar as atividades dentro do prazo, visando um melhor aproveitamento da disciplina.

IMPORTANTE! Em caso de dúvidas acione os professores tutores, o próprio professor da disciplina ou a coordenação, pois nós todos estamos a sua disposição para esclarecimentos de dúvidas.



ATIVIDADES

1 Vídeo Aula 01 – O Visual Studio – C# – conceitos básicos e instalação

Duração: 01 hora e 30 minutos

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Assistir a vídeo aula pausando sempre que necessário para fixar os conceitos lá apresentados.

Objetivo da Atividade: Conhecer e instalar o Visual Studio para a utilização do C#.

Ação: Faça um resumo do conteúdo ministrado na Vídeo Aula e prepare um computador para instalar o Visual Studio.

2 Texto 1. Guia da disciplina – O Visual Studio – C# – conceitos básicos e instalação

Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: Conhecer e instalar o Visual Studio para a utilização do C#.

Ação: Instalar o Visual Studio.

3 Vídeo Aula 02 – Iniciando o C#, IDE, Execução de Programas e Debug

Duração: 01 hora e 30 minutos

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Assistir a vídeo aula pausando sempre que necessário para fixar os conceitos lá apresentados.

Objetivo da Atividade: Conhecer a interface do Visual Studio e sua execução para criação de aplicações console utilizando o C#

Ação: Utilizar o Visual Studio para criar programas tipo console utilizando o C#. Entender o funcionamento do Debug

4 Texto 2. Guia da disciplina – Iniciando o C#, IDE, Execução de Programas e Debug

Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: Conhecer a interface do Visual Studio e sua execução para criação de aplicações console utilizando o C#

Ação: Utilizar o Visual Studio para criar programas tipo console utilizando o C#. Entender o funcionamento do Debug. Testar a execução e a depuração de programas

5 Vídeo Aula 03 – Comando Write e WriteLine, formatações em tela

Duração: 01 hora e 30 minutos

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Assistir a vídeo aula pausando sempre que necessário para fixar os conceitos lá apresentados.

Objetivo da Atividade: Conhecer os comandos “Comentário”, “Write” e “WriteLine”, com suas sintaxes para mostrar elementos na tela

Ação: Execute todos os programas apresentados no material.

6 Texto 3. Guia da disciplina – Comando Write e WriteLine, formatações em tela

Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: Conhecer os comandos “Comentário”, “Write” e “WriteLine”, com suas sintaxes para mostrar elementos na tela

Ação: Execute todos os programas apresentados no material.

7 Fórum: C# e Visual Studio e o Mercado de trabalho

Duração: 02 horas

Encerramento disponível na atividade

Atividade: Faça uma pesquisa sobre o C# e o Visual Studio e comente sua penetração no mercado de trabalho atual. Você acredita que investir conhecimentos no C# é uma boa ideia?

Objetivo da Atividade: Conhecer a penetração do C# e do Visual Studio no mercado de trabalho

Ação: Formar e discutir opiniões sobre o tema.

8 Teste 1: Resolver

Duração: 02 horas

Encerramento disponível na atividade

Atividade: Resolver o teste.

Objetivo da Atividade: Fixar os tópicos desenvolvidos no conteúdo teórico.

Ação: Resolver o teste e ao terminar enviar o resultado.

9 Ler o artigo “O que é o Visual Studio”**Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://learn.microsoft.com/pt-br/visualstudio/get-started/visual-studio-ide?view=vs-2022>**Objetivo da Atividade:** *Conhecer o Visual Studio***Ação:** Faça um resumo com os principais conceitos apresentados**10 Ler o artigo “O que é GitHub: para que serve, como funciona e como utilizar”****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-github>**Objetivo da Atividade:** *Melhorar os conceitos sobre apresentações numéricas***Ação:** Faça um resumo com os principais conceitos apresentados**11 Resolver o questionário – “Trabalho01_CSharp_AVA.pdf”****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** http://aulascsharp.s3.amazonaws.com/POOCSharp/Trabalho01_CSharp_AVA.pdf**Objetivo da Atividade:** *Aprender mais sobre o C#***Ação:** Resolva o questionário**12 Resolver o questionário – “Trabalho02_CSharp_AVA.pdf”****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** http://aulascsharp.s3.amazonaws.com/POOCSharp/Trabalho02_CSharp_AVA.pdf**Objetivo da Atividade:** *Aprender mais sobre o C#***Ação:** Resolva o questionário**13 Resolver o questionário – “Trabalho03_CSharp_AVA.pdf”****Duração:** 02 horas e 30 minutos**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** http://aulascsharp.s3.amazonaws.com/POOCSharp/Trabalho03_CSharp_AVA.pdf**Objetivo da Atividade:** *Aprender mais sobre o C#***Ação:** Resolva o questionário

14 Resolver o questionário – “Trabalho04_CSharp_AVA.pdf”

Duração: 02 horas e 30 minutos

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: http://aulascsharp.s3.amazonaws.com/POOCSharp/Trabalho04_CSharp_AVA.pdf

Objetivo da Atividade: *Aprender mais sobre o C#*

Ação: Resolva o questionário