

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Planejamento Semanal 2

IDENTIFICAÇÃO DOCENTE

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

Objetivos: Apresentar o conceito de variáveis, alias e constantes.

“*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 04 – Variáveis tipos e utilizações, conceito de alias e constantes

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: Entender variáveis e seus tipos

Ação: Faça um resumo do conteúdo ministrado na Vídeo Aula e repita todos os programas realizados

2 Texto 4. Guia da disciplina – Variáveis tipos e utilizações, conceito de alias e constantes

Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: Entender variáveis e seus tipos

Ação: Faça um resumo do conteúdo ministrado na Vídeo Aula e repita todos os programas realizados

3 Vídeo Aula 05 – Operadores aritméticos e conversão de variáveis – Read e ReadLine

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 operadores aritméticos, conversão de valores e os comandos Read e ReadLine

Ação: Faça um resumo do conteúdo ministrado na Vídeo Aula e repita todos os programas realizados

4 **Texto 5. Guia da disciplina – Operadores aritméticos e conversão de variáveis – Read e ReadLine**
Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo
Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: *Conhecer os operadores aritméticos, conversão de valores e os comandos Read e ReadLine*
Ação: Faça um resumo do conteúdo ministrado na Vídeo Aula e repita todos os programas realizados

5 **Vídeo Aula 06 – Operadores relacionais e lógicos – Estruturas de decisão**
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 operadores relacionais e lógicos e as estruturas de decisão*
Ação: Execute todos os programas apresentados no material.

6 **Texto 6. Guia da disciplina – Operadores relacionais e lógicos – Estruturas de decisão**
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: Tipos de variáveis e suas utilizações**
Duração: 02 horas

Encerramento disponível na atividade
Atividade: Estude tipos de variáveis e coloque exemplos de tipos de variáveis que podem ser utilizados para algumas circunstâncias

Objetivo da Atividade: Aprender a decidir sobre tipos de variáveis a utilizar

Ação: Formar e discutir opiniões sobre o tema.

8 **Teste 2: 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 Resolver o questionário – “Trabalho05_CSharp_AVA.pdf”**Duração:** 03 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** http://aulascsharp.s3.amazonaws.com/POOCSharp/Trabalho05_CSharp_AVA.pdf**Objetivo da Atividade:** *Aprender mais sobre o C#***Ação:** Resolva o questionário**10 Resolver o questionário – “Trabalho06_CSharp_AVA.pdf”****Duração:** 03 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** http://aulascsharp.s3.amazonaws.com/POOCSharp/Trabalho06_CSharp_AVA.pdf**Objetivo da Atividade:** *Aprender mais sobre o C#***Ação:** Resolva o questionário**11 Resolver o questionário – “Trabalho07_CSharp_AVA.pdf”****Duração:** 03 horas e 30 minutos**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** http://aulascsharp.s3.amazonaws.com/POOCSharp/Trabalho07_CSharp_AVA.pdf**Objetivo da Atividade:** *Aprender mais sobre o C#***Ação:** Resolva o questionário**12 Estudar o – “Tutorial: Criar um aplicativo de console simples em C# no Visual Studio (parte 1)”****Duração:** 03 horas e 30 minutos**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://learn.microsoft.com/pt-br/visualstudio/get-started/csharp/tutorial-console?view=vs-2022>**Objetivo da Atividade:** *Aprender mais sobre o C#***Ação:** Resolva o questionário**13 Estudar o – “Tutorial: Criar um aplicativo de console simples em C# no Visual Studio (parte 2)”****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://learn.microsoft.com/pt-br/visualstudio/get-started/csharp/tutorial-console?view=vs-2022>**Objetivo da Atividade:** *Aprender mais sobre o C#***Ação:** Resolva o questionário