

CT62A

COMPUTAÇÃO 1

Aula 00 - Plano da disciplina

Prof. Rafael G. Mantovani

Licença

Este trabalho está licenciado com uma Licença CC BY-NC-ND 4.0:



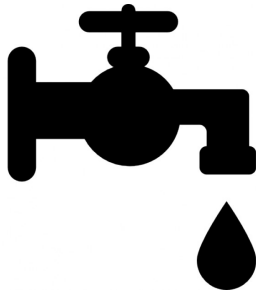
maiores informações:

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.pt_BR

Introdução



Introdução

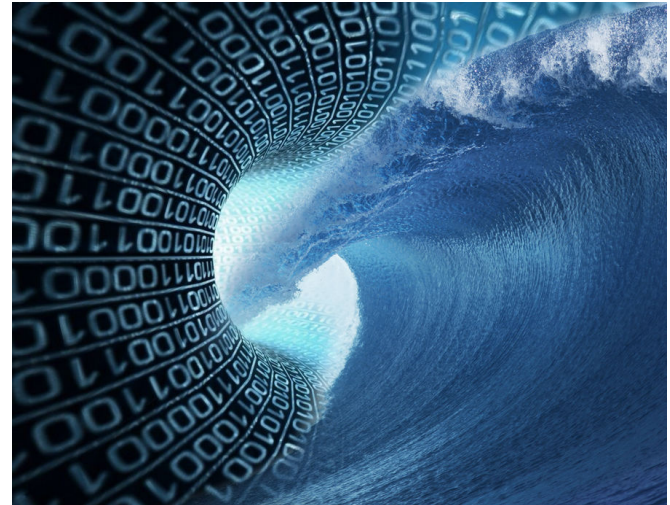


poucos dados

Introdução

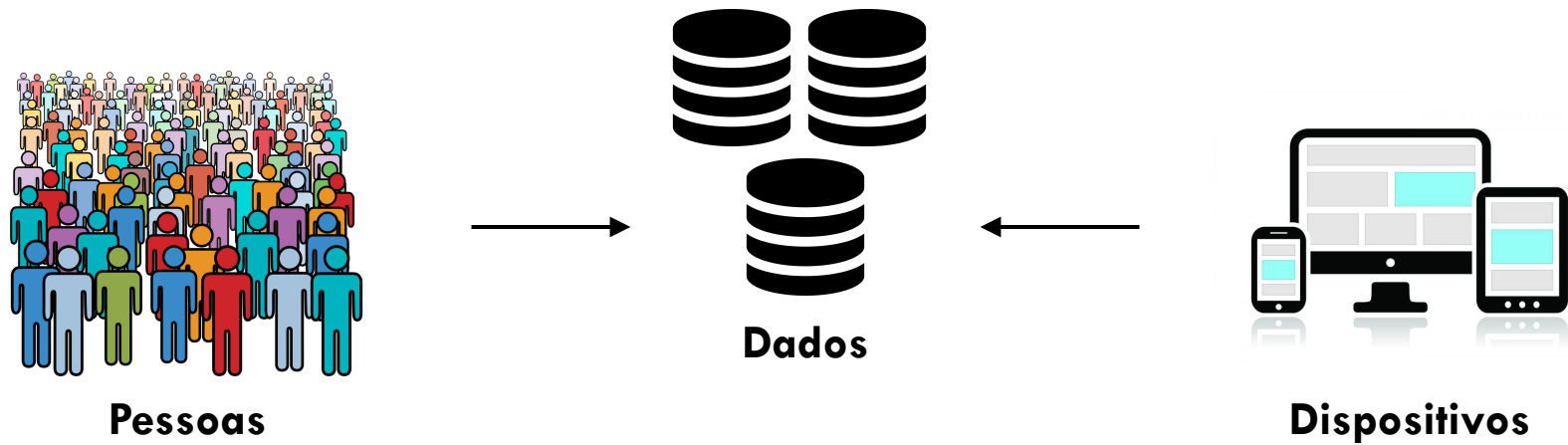


poucos dados

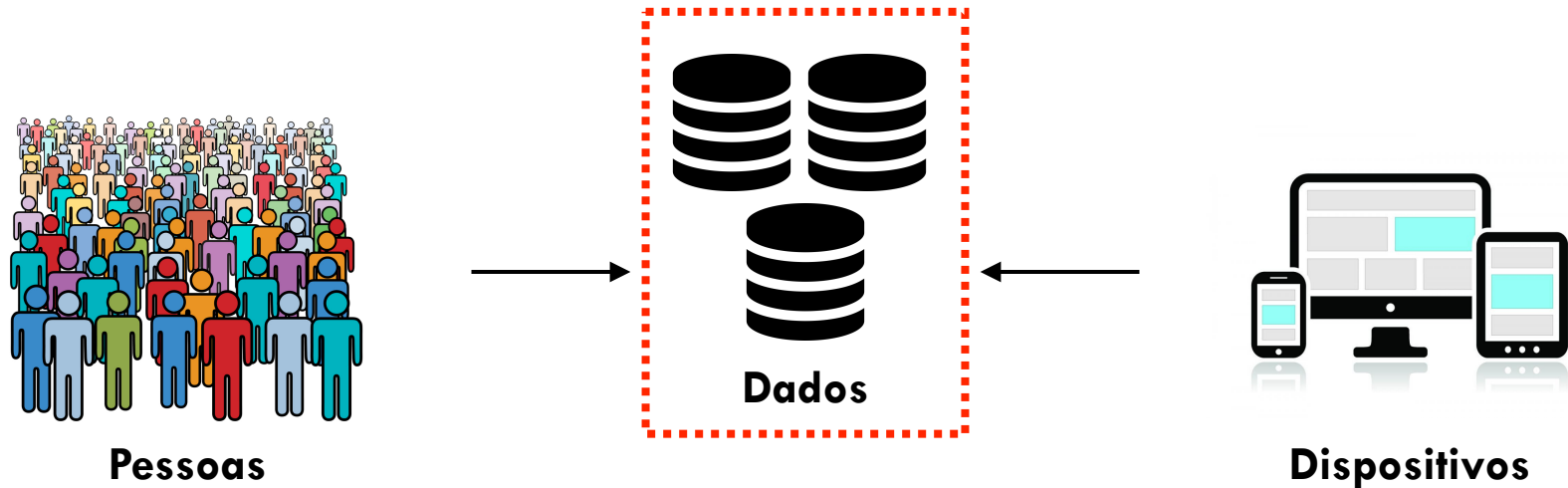


**imensa quantidade
de dados (big data)**

Introdução



Introdução



- Dados são **continuamente**:
 - gerados, coletados, processados e transmitidos

Introdução

- Mudança de realidade



**Algoritmos/
Técnicas**

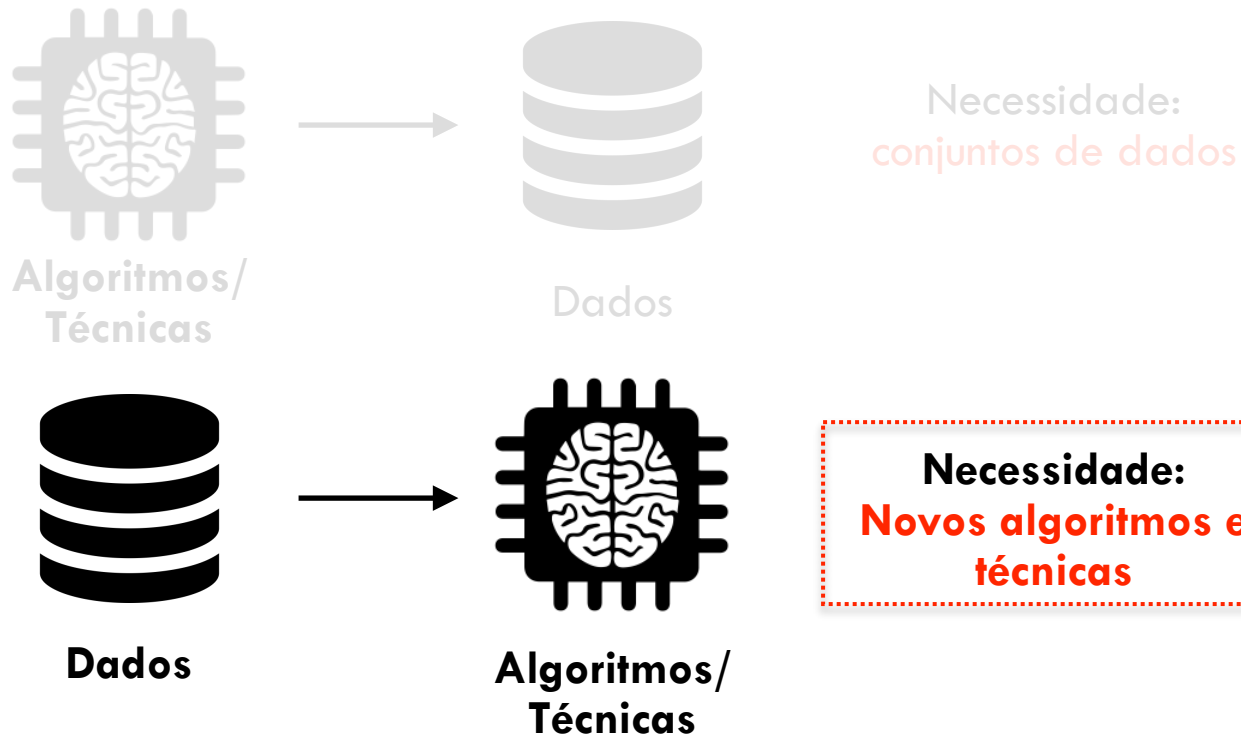


Dados

**Necessidade:
conjuntos de dados**

Introdução

- Mudança de realidade



Introdução



Dados

Introdução



Dados



Algoritmo



Introdução



Dados



Algoritmo



Conhecimento



Introdução



Dados



Algoritmo

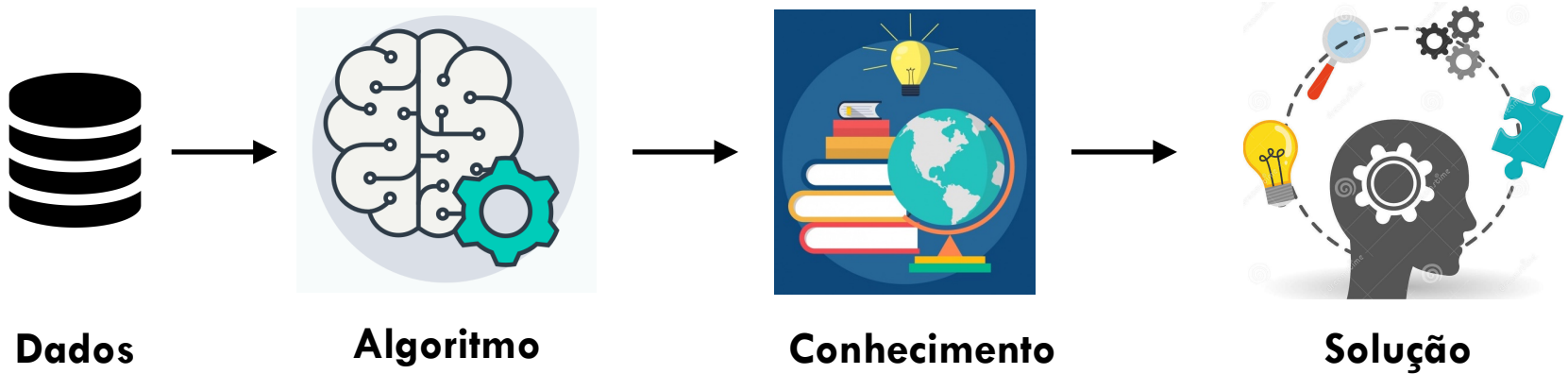


Conhecimento



Solução

Introdução



- Automatizar a construção de modelos para solucionar problemas!

Roteiro



- 1 Ementa**
- 2 Cronograma**
- 3 Avaliações**
- 4 Páginas com material da disciplina**
- 5 Referências**

Roteiro

- 1 Ementa**
- 2 Cronograma**
- 3 Avaliações**
- 4 Páginas com material da disciplina**
- 5 Referências**

Ementa



Ementa



Computação e sociedade. Conceitos básicos em computação.

Introdução à linguagem de programação.
Métodos, técnicas, e processos de desenvolvimento de software.










Ambientes e bibliotecas de suporte ao desenvolvimento de aplicações.

Ementa












1. Noções de computação: software/hardware
2. Conceitos de Lógica de Programação e Algoritmos
3. Declarações, Variáveis e Comandos de Atribuição
4. Comandos de Entrada/Saída
5. Comandos de Decisão
6. Comandos de Repetição
7. Arranjos unidimensionais/multidimensionais
8. Strings
9. Funções

Ementa

-  1. Noções de computação: software/hardware
-  2. Conceitos de Lógica de Programação e Algoritmos
-  3. Declarações, Variáveis e Comandos de Atribuição
-  4. Comandos de Entrada/Saída
-  5. Comandos de Decisão
-  6. Comandos de Repetição
-  7. Arranjos unidimensionais/multidimensionais
-  8. Strings
-  9. Funções

Ementa

-  1. Noções de computação: software/hardware
-  2. Conceitos de Lógica de Programação e Algoritmos
-  3. Declarações, Variáveis e Comandos de Atribuição
-  4. Comandos de Entrada/Saída
-  5. Comandos de Decisão
-  6. Comandos de Repetição
-  7. Arranjos unidimensionais/multidimensionais
-  8. Strings
-  9. Funções

Nível de dificuldade

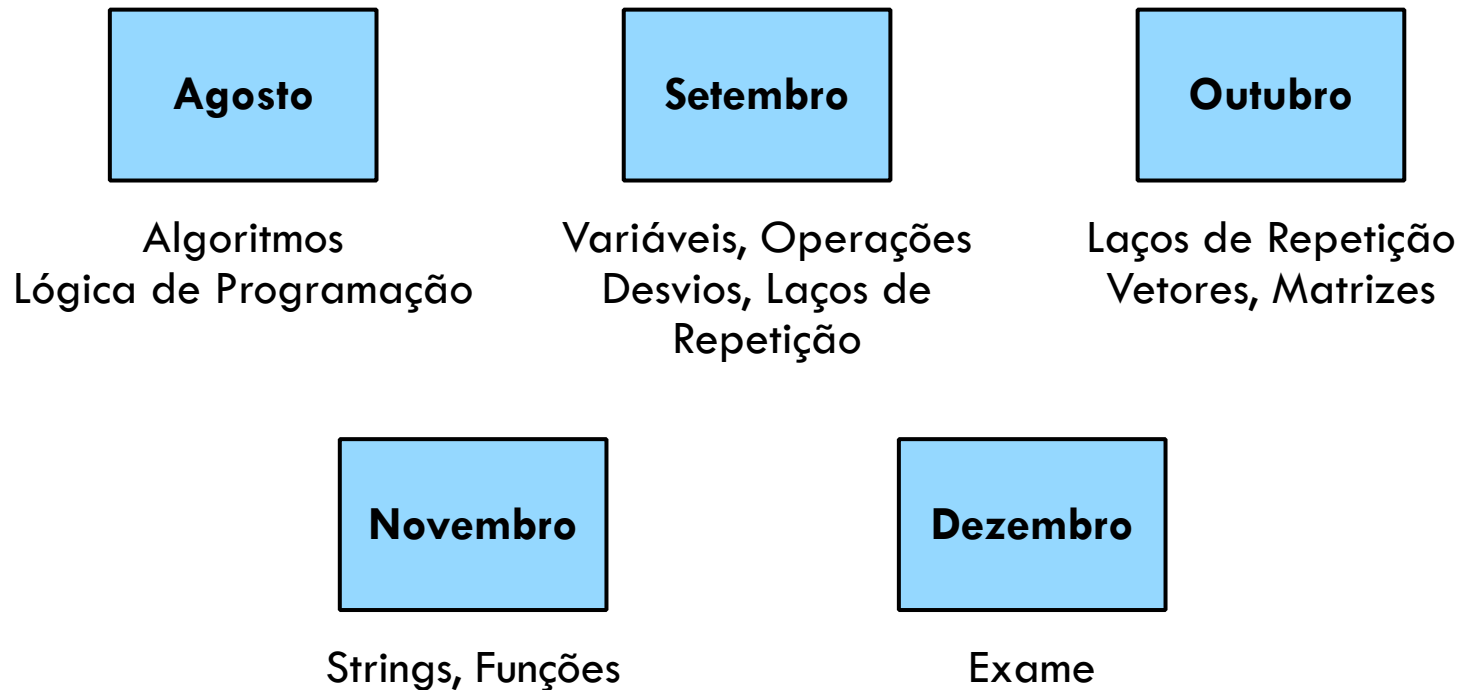


Roteiro

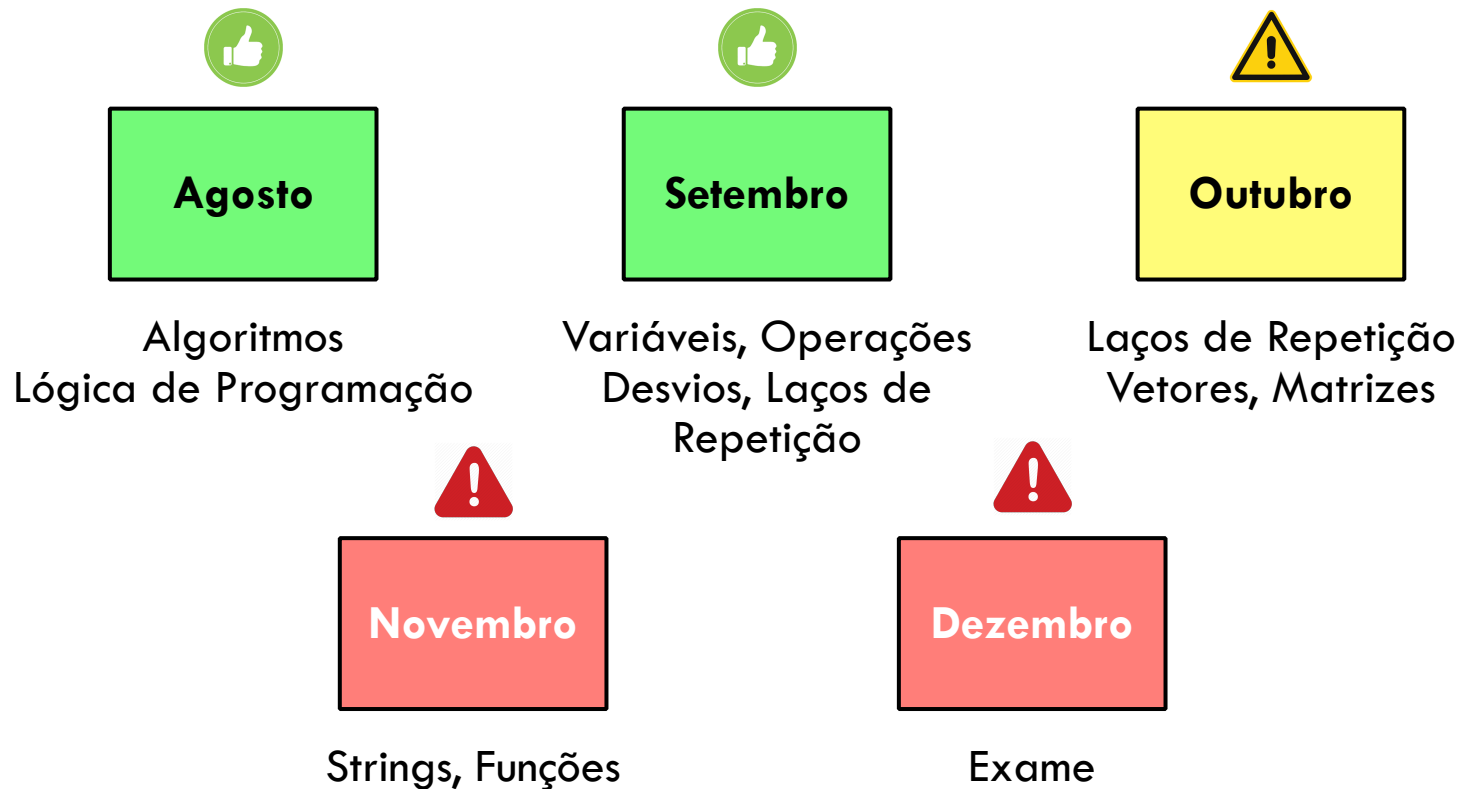


- 1 Ementa
- 2 Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências

Cronograma



Cronograma



Roteiro



- 1 Ementa
- 2 Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências

Avaliações



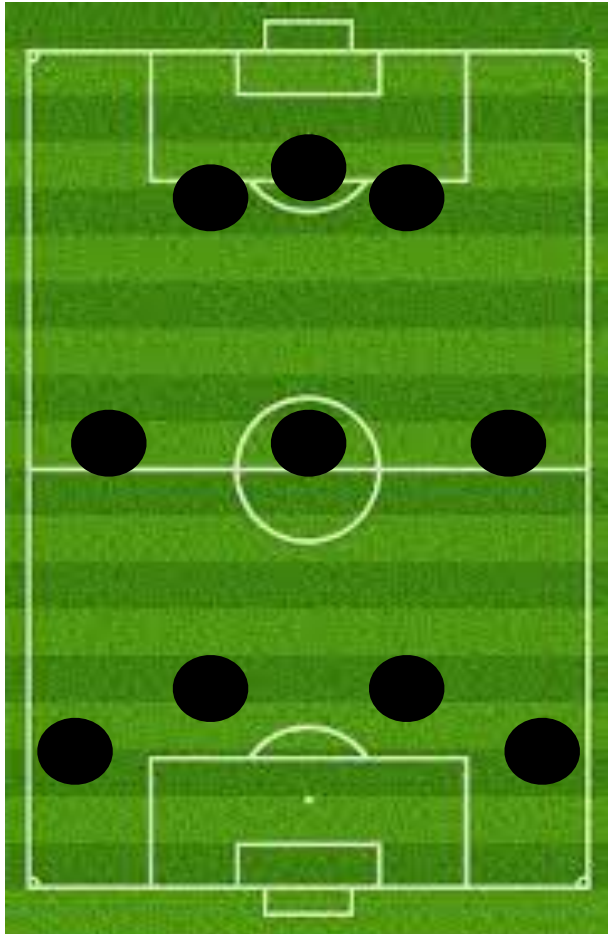
(Atividades - Provas - Projetos)

Avaliações



(Atividades - Provas - Projetos)

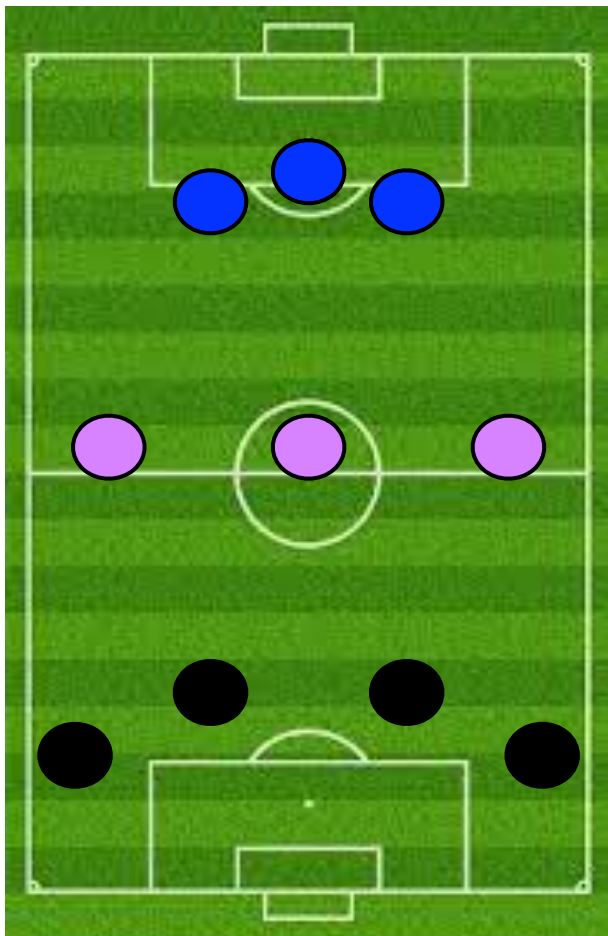
Avaliações



(Atividades - Provas - Projetos)

Esquema: 3-3-4

Avaliações



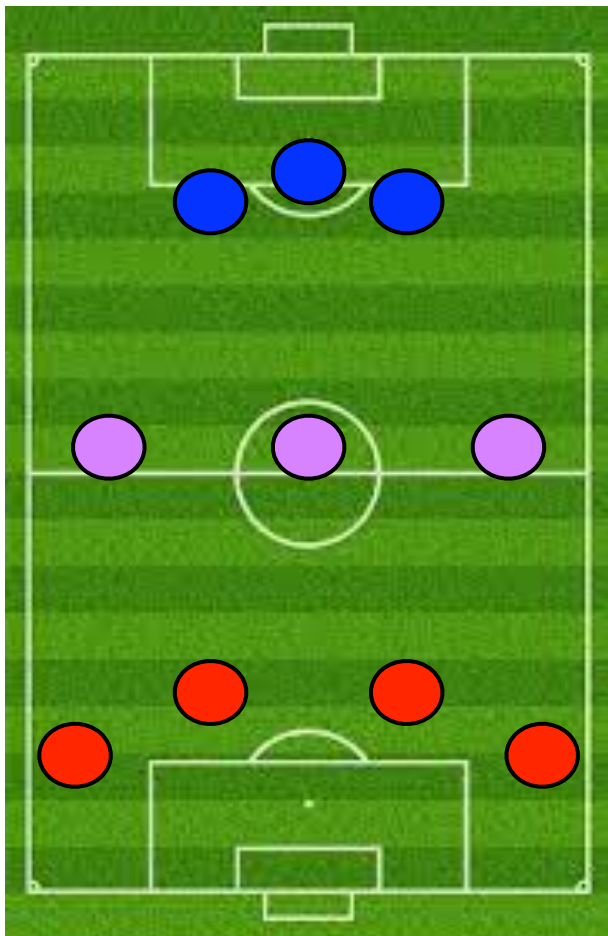
(Atividades - Provas - Projetos)

Esquema: 3-3-4

3,0 pontos: Atividades Práticas

3,0 pontos: Provas

Avaliações



(Atividades - Provas - Projetos)

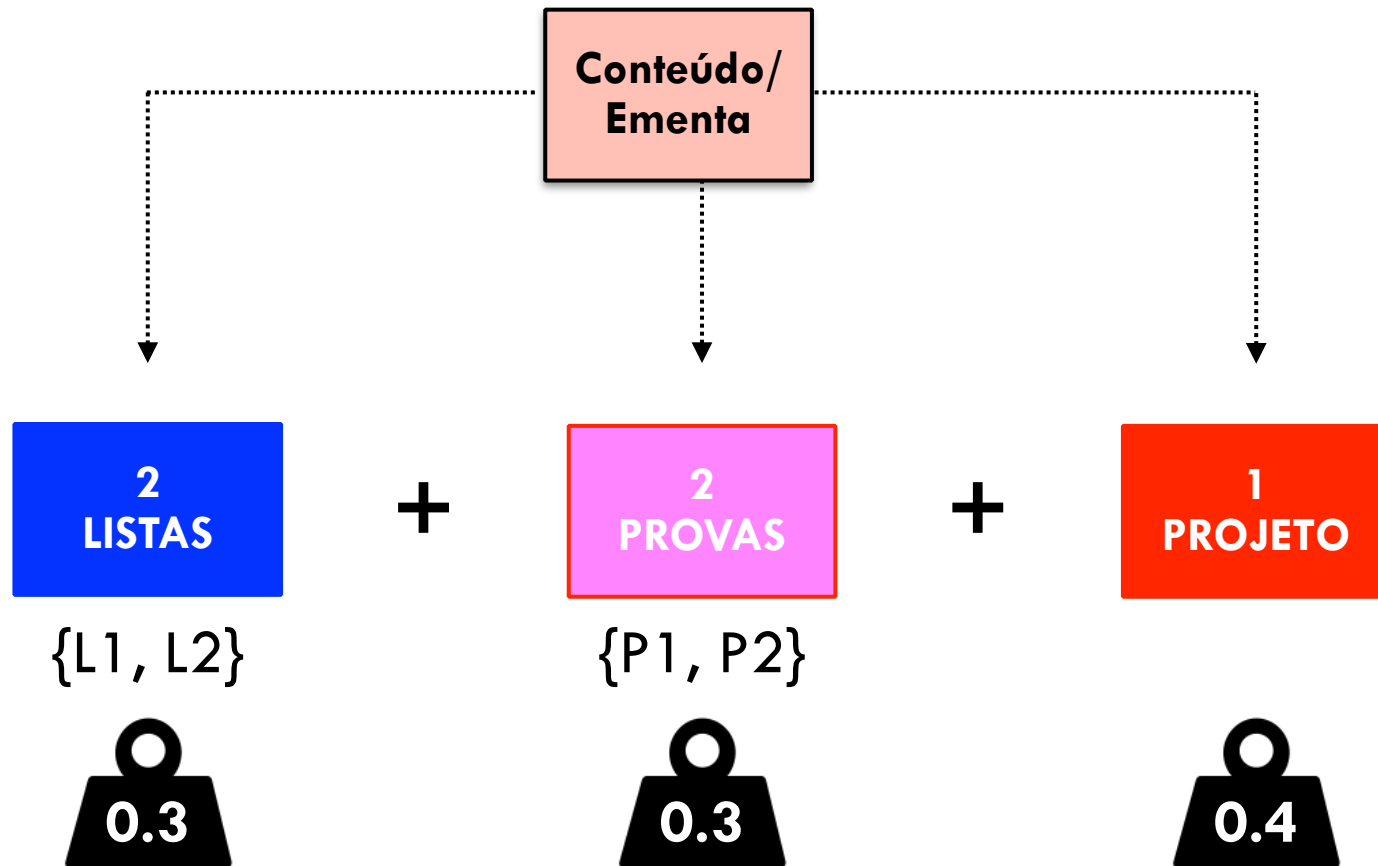
Esquema: 3-3-4

3,0 pontos: Atividades Práticas

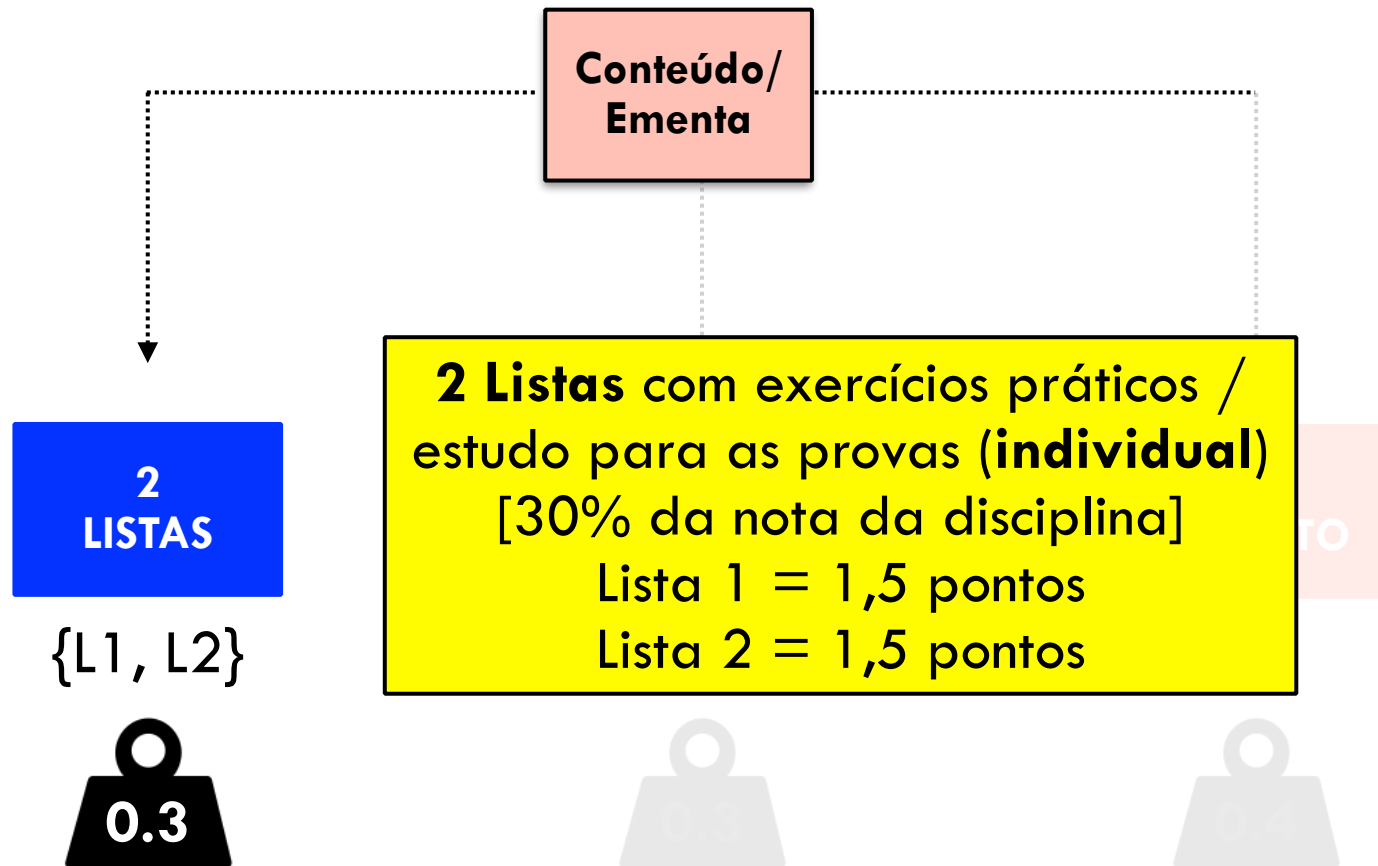
3,0 pontos: Provas

4,0 pontos: Projeto

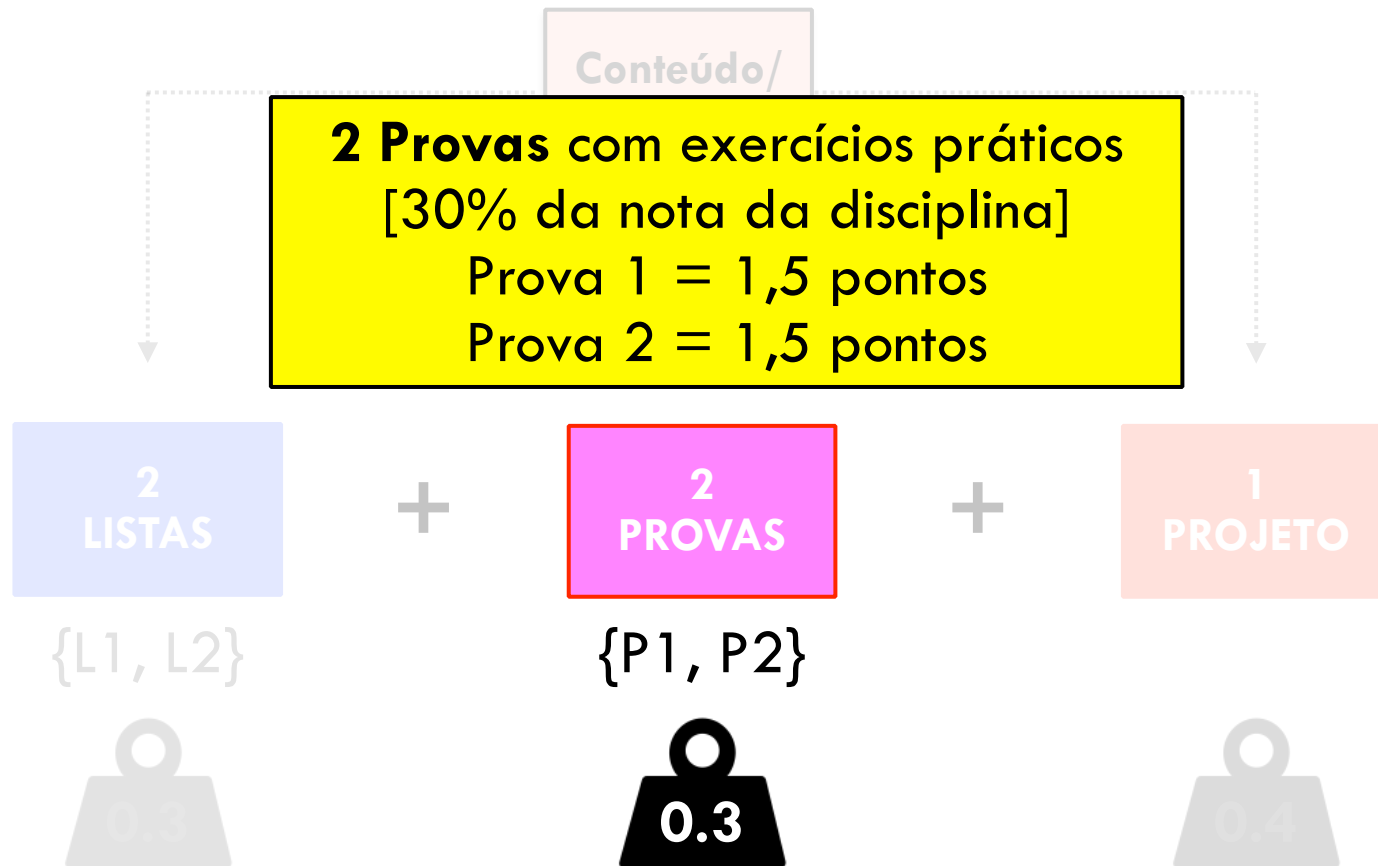
Avaliações



Listas



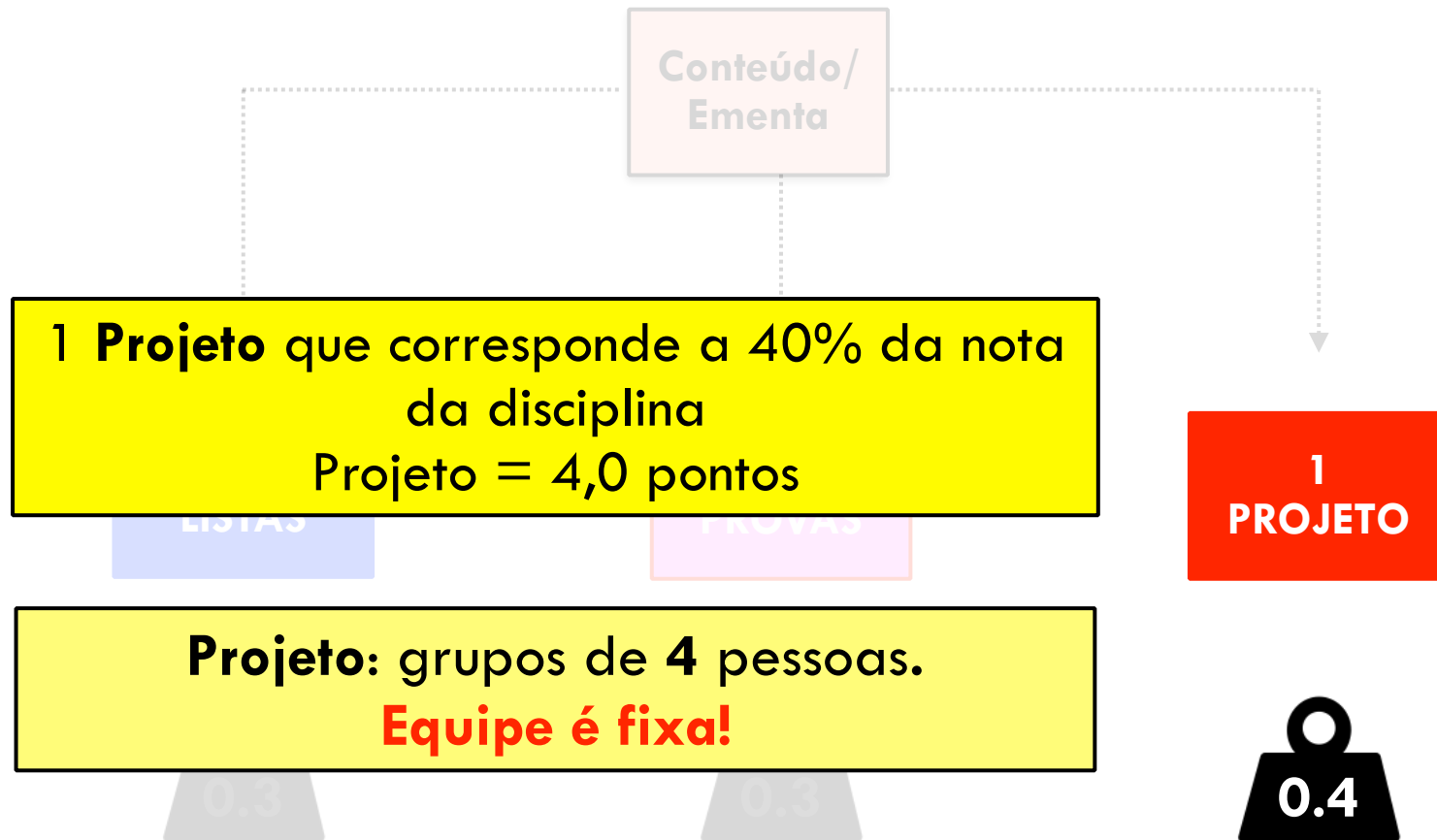
Provas



Provas

- Planejamento/previsão:
 - **P1**: 17/10 → {Tipos, Variáveis, Desvios, Laços, Vetores, Matrizes}
 - **P2**: 05/12 → {Strings, Funções}
 - **Exame**: 14/12 → **Todo conteúdo da disciplina**

Projeto



Projeto

- Algum jogo que use matrizes/funções:
 - damas, xadrez, batalha naval, caça-palavras,
 - campo minado, bomberman, etc ...
- Grupos de uma mesma turma **não podem** repetir os temas/jogos
- **Apresentações:** 07/12 e 12/12
- **Entregáveis:**
 - código (fontes)
 - relatório (modelo)

Aulas/Atividades

- Linguagem/IDEs:



Aulas/Atividades

- Linguagem/IDEs:



Aulas/Atividades

- Implementação dos Algoritmos
 - C (pode usar libs prontas)
 - IDE (livre escolha) -> CodeBlocks
- Entregas:
 - **Moodle UTFPR**

Média Final

$$0.3 * Li + 0.3 * Ps + 0.4 * Projeto$$

(Média)

Média ≥ 6

**$3 \leq \text{Média}$
Média < 6**

Média < 3

Média Final

$$0.3 * Li + 0.3 * Ps + 0.4 * Projeto$$

(Média)

$$Média \geq 6$$

Aprovado :)

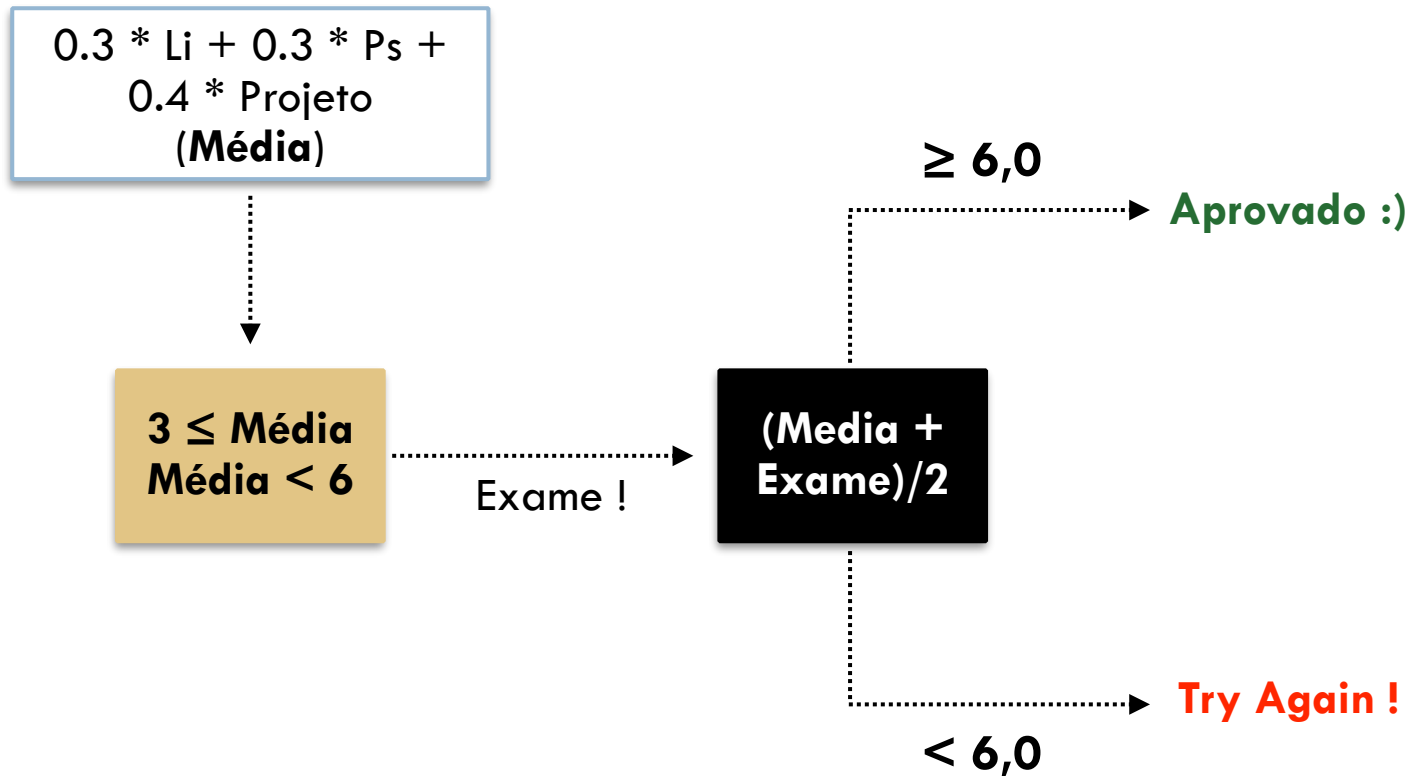
$$3 \leq Média$$
$$Média < 6$$

Exame !

$$Média < 3$$

Try Again !

Média Final && Exame



Roteiro



- 1 Ementa
- 2 Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências

Páginas com material

- <https://moodle.utfpr.edu.br/course/view.php?id=6403>

- Computação 1-

Prof. Rafael Gomes Mantovani

E-mail: rafaelmantovani@utfpr.edu.br / rgmantovani@gmail.com

Como as pessoas pensam que é programação



Como realmente é



Páginas com material

□ <https://moodle.utfpr.edu.br/course/view.php?id=6403>

Senha:
comp1-2022

- Computação 1-

Prof. Rafael Gomes Mantovani

E-mail: rafaelmantovani@utfpr.edu.br / rgmantovani@gmail.com

Como as pessoas pensam que é programação

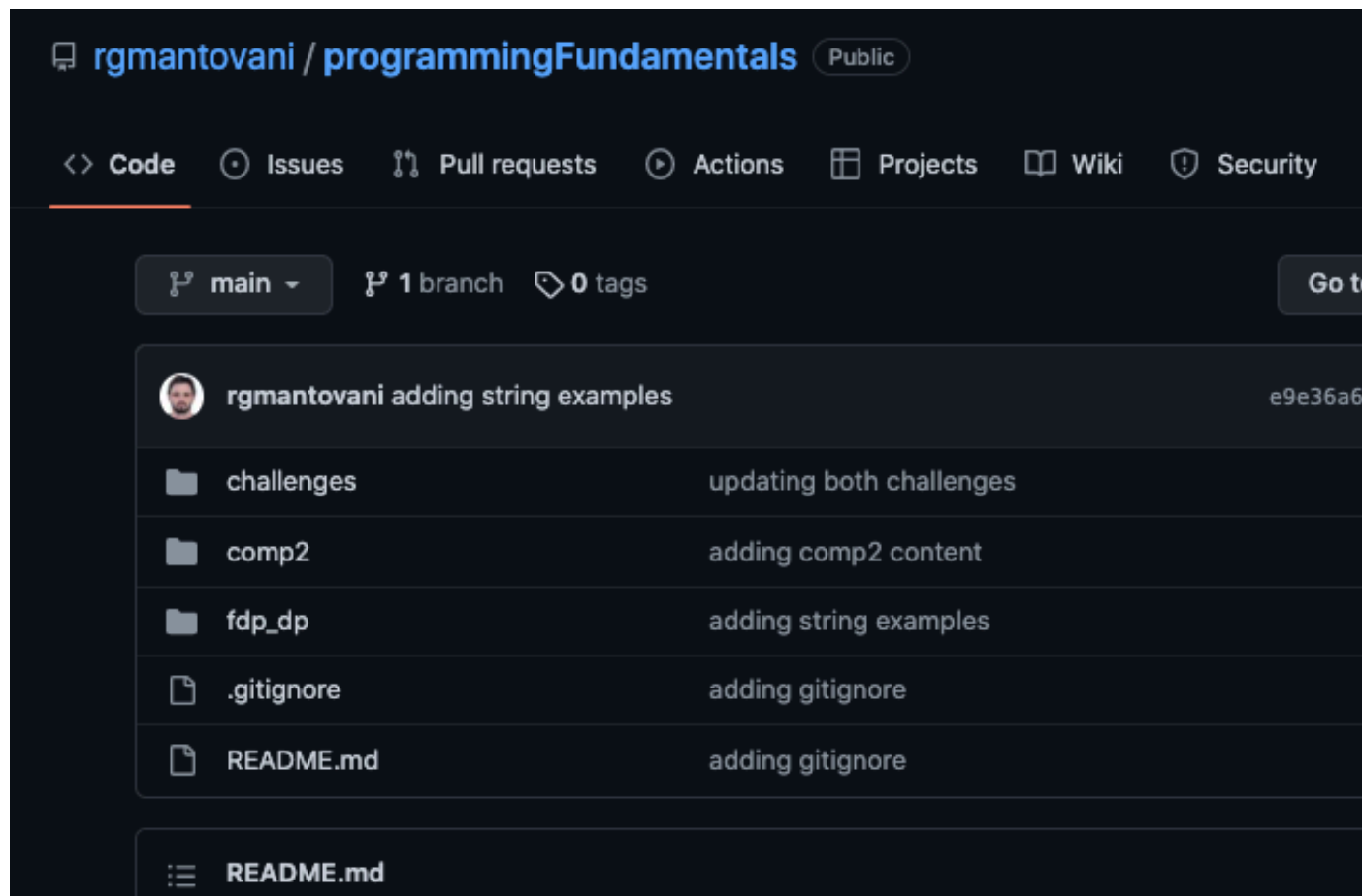


Como realmente é



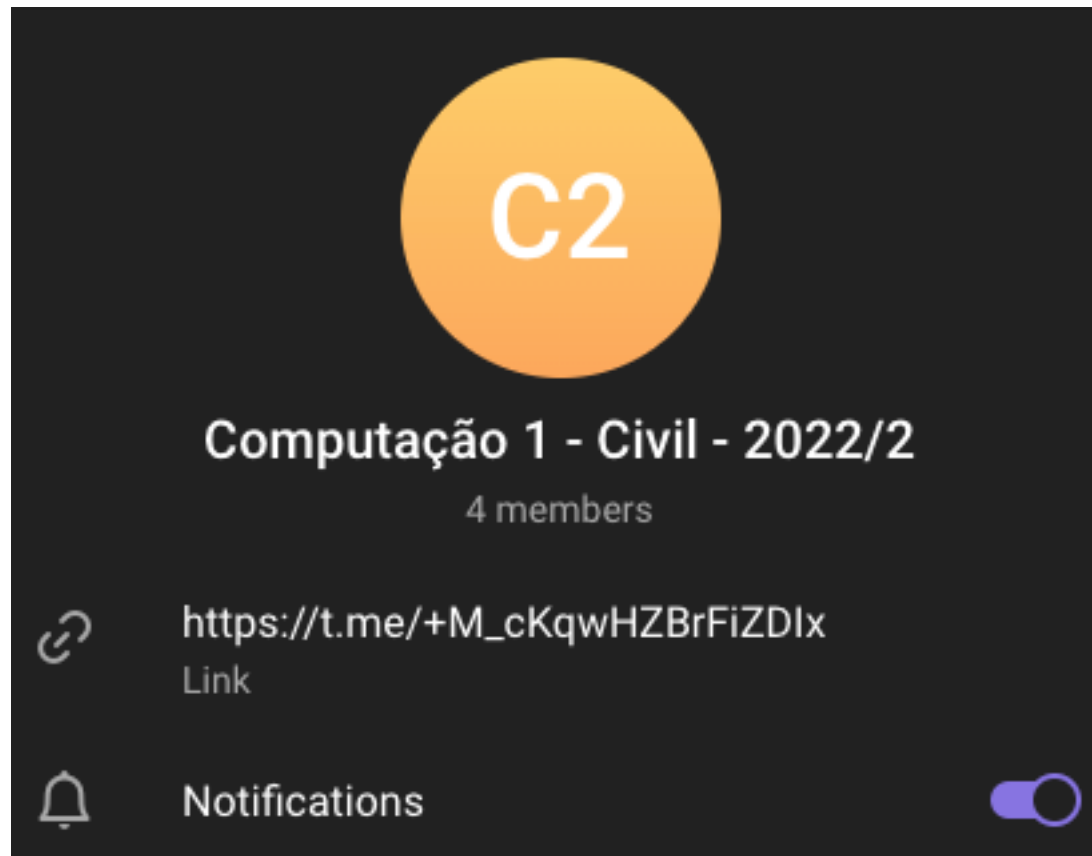
Páginas com material (Mirror)

- <https://github.com/rgmantovani/programmingFundamentals>



Telegram

- https://t.me/+M_cKqwHZBrFiZDIx



Roteiro

- 1 Ementa
- 2 Cronograma
- 3 Avaliações
- 4 Páginas com material da disciplina
- 5 Referências

Referências sugeridas

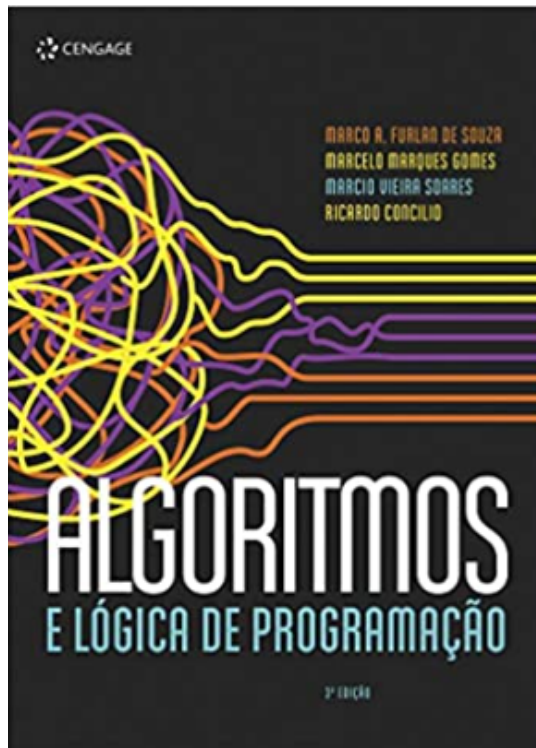


[Backes, 2013]

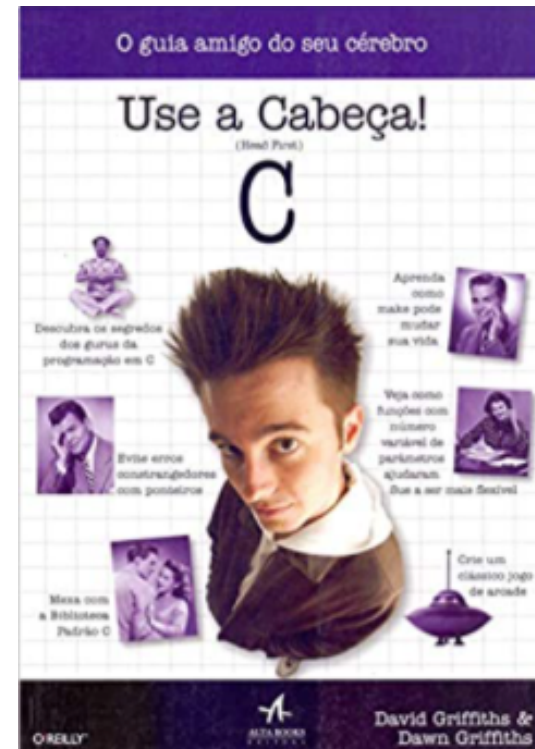


[Damas, 2007]

Referências sugeridas



[Souza et al, 2006]



[Griffiths & Griffiths, 2013]

Informações Gerais



P-Aluno:

- Segunda (T4): 15:50 - 16:30
- Sextas (T2-T4): 13:50 - 16:30

Perguntas?

Prof. Rafael G. **Mantovani**

rafaelmantovani@utfpr.edu.br