

# Laboratório de Programação I

Apresentação da Disciplina

Prof. Carlos Eduardo de B. Paes  
Departamento de Computação  
PUC-SP

## Agenda

- Objetivos do curso
- Conteúdo programático
- Dinâmica das aulas
- Critério de avaliação
- Regras do Jogo
- Referências bibliográficas
- Primeiro Passo

## Objetivos do Curso

- Compreender conceitos fundamentais das linguagens de programação
- Construir programas legíveis mantendo estilo de codificação (código limpo)
- Implementar algoritmos na linguagem de programação (Conhecimento de algoritmos)
- Resolver problema computacionais usando uma linguagem de programação
- Compreender conceitos básicos de programação

## Conteúdo Programático (Resumido)

- Apresentação da disciplina
- Introdução a linguagem de programação
- Introdução a linguagem c
- Ambiente de desenvolvimento – Sistema Operacional Linux e Compilador GCC/GNU
- Forma geral de um programa, E/S, tipos de dados, operadores aritméticos
- Estruturas de controle
- Tipos estruturados e agregados (vetores, matrizes e estruturas)
- Subprogramas (funções e procedimentos)
- Ponteiros e alocação dinâmica

## Dinâmica das Aulas

- Aulas em laboratório
- Uso do sistema operacional Linux e compilador GCC/GNU
- Experimento em todas as aulas
- Resolução de problemas e desenvolvimento de projetos
- Entrega individual ou em grupo
- Uso do moodle como ambiente de apoio ao aluno e professor

## Critério de avaliação

- Provas P1 e P2 bimestrais
- Experimentos em laboratório e tarefas extras serão contabilizados como nota de atividade (média ponderada considerando a dificuldade da atividade)
- Prova substitutiva (PS) no final do semestre
- Fórmula de cálculo da média final:

$$\mathbf{MF} = (N1 + N2) / 2 \cdot (0.8 + 0.04 A) \text{ com } N_i = (a \cdot P_i + b \cdot A_i) / (a + b)$$

com  $a = 1$  e  $b = 1$

## Regras do jogo

- Os experimentos e projetos deverão ser entregues através do moodle e dentro do prazo estabelecido pelo professor
- Não serão aceitos entregas por e-mail
- Não haverá prorrogação de prazo!
- Não haverá, em hipótese alguma, substituição ou reposição para atividade perdida por não comparecimento à aula na qual foi realizada a atividade
- Trabalhos copiados ou com indícios de cópia serão zerados!!

## Regras do jogo

- Durante as aulas de laboratório as seguintes questões de ordem deverão ser obedecidas por todos:
  - Não utilizar a Internet
  - Não ler e-mails
  - Não jogar
  - Não realizar atividades de outras disciplinas
  - Chegar no horário
  - Fazer silêncio
  - Respeitar os colegas e o professor
  - Desligar o celular

## Regras do jogo

- Uso da internet apenas para acessar o moodle
- Complementar os estudos fora do horário de aulas
- Slides – apenas apontamentos para o professor
- Aluno – precisa acompanhar a explicação com os slides e fazer as anotações das considerações indicadas no quadro durante as aulas

## Referências Bibliográficas

- Básica
  - HUBBARD, J R – Programação em C++ - Coleção Schaum - Bookman.
  - KERNIGHAN, B W e RITCHIE, D M - C: A linguagem de programação padrão ANSI - Campus.
  - SCHILDT, H - C completo e total - Makron Books.
- Complementar
  - SEBESTA, R. W. Conceitos de Linguagens de Programação, Bookman, 2000

## Referências Bibliográficas

- Complementar
  - KERNIGHAN, B. e PIKE R., A Prática da Programação, Editora Campus.
  - SUMMIT, S., C Programming, World Wide Web.
  - KOHL, N., Referências sobre C e C++, World Wide Web.
  - STROUSTRUP, B., Bjarne Stroustrup's FAQ on the C++ Programming Language, World Wide Web.
  - STROUSTRUP, B., The C++ Programming Language, 3rd. Edition, Addison-Wesley

## Primeiro Passo

- Cadastramento no moodle: <http://moodle.pucsp.br/>
- Chave para inscrição: **labp1520**

