

Plano de Ensino					
Curso:	Desenvolvedor C#				
Unidade Curricular:	Lógica de Programação				
Carga Horária da UCR:	40	Nº de aulas:	10	Nº de Situações de Aprendizagem:	1
Objetivo da UCR:	Desenvolvimento Console Application na Linguagem C# utilizando estruturas de seleção e repetição aplicando a lógica de programação, organização do pensamento e técnicas de programação.				
Nº de capacidades a serem desenvolvidas:					
- Capacidades Básicas: matemática básica – operações aritméticas					
- Capacidades Técnicas: construir algoritmos computacionais					
- Capacidades Socioemocionais: resiliência e empatia					
Situação de Aprendizagem Nº:					
Capacidades Básicas					
- operações aritméticas					
Capacidades Técnicas					
- aplicar o paradigma estruturado em algoritmos computacionais					
Capacidades Socioemocionais					
-Enfrentar desafios com resiliência, usar os erros para aprender					
Estratégia de Aprendizagem Desafiadora					
(x) Situação-Problema	() Estudo de Caso		() Projeto		() Pesquisa Aplicada
<p>CONTEXTUALIZAÇÃO:George Boole criou a lógica que usou seu nome, lógica booleana e sendo discípulo do Aristóteles fez história dentro do mundo computacional. Veja que interessante, um discípulo de um dos maiores filósofos da história contribuiu para nossa situação de aprendizagem. A lógica de programação é a base de toda o desenvolvimento de software. E com ela que podemos organizar o nosso pensamento e propor algoritmos computacionais. Nesse contexto encontramos a empresa familiar “João do Verdurão”. Essa empresa possui uma pequena frota de caminhão e precisa de um sistema console básico, mas que tenha as funcionalidades principais que possam atender o negócio.</p> <p>DESAFIO: João solicita um “Melanciometro” , software este, que irá ajuda-lo no controle de dois tipos de Melancias (Comum e Baby).</p> <p>RESULTADOS ESPERADOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• O software deve permitir a entrada da placa do caminhão• O software deve considerar dois valores fixos: melancia comum R\$ 5.50 e melancia baby 8.54 o quilo• O software deve possuir um looping (do while) que possa interagir com o usuário do sistema, esse looping irá mostrar o menu e as entradas de dados, deixando-o controlado por sentinela (o usuário que vai determinar o fim)• O software deve considerar o looping e calcular o valor total de melancia comum e o valor total de melancia baby que foi carregada no caminhão em questão• O software deve também considerar e mostrar o total geral das duas melancias• Na entrada de dados o usuário vai entrar com um número inteiro. Você deverá utilizar um switch para mostrar uma mensagem personalizada para cada dia da semana. O dia 1 é segunda-feira o dia 5 é sexta-feira. Os dias de promoção é na terça					

e quarta, chamada de terça e quarta verde, então, você deve dar um desconto na terça de 15% e na quarta de 17%, as mensagens devem ser personalizadas (“terça verde”, “quarta verde”). Os outros dias, respectivamente, devem dar os seguintes descontos: Segunda-Feira (1%) , Quinta-Feira (2%) , Sexta-Feira (3%) e não possuem mensagem de promoções.

- Por último, ele solicitou também, um controle de usuário, considerando que a senha é 123 e o usuário é “joão”. Sabendo desses valores estáticos, crie um sistema de login que verifique se o usuário e a senha possuem os dados corretos para autenticação.
- Muito importante, saber também, que ele pediu para bloquear e abandonar o looping se o usuário errar três vezes. Então, aplique os conhecimentos de if, if else, while, break, continue entre outros aplicando-os nesse desafio, considere que ele pode acertar a senha e o usuário na 1ª , 2ª ou 3ª tentativa.

Plano de Aula

Nº de Aulas	Capacidades a serem Trabalhadas	Conhecimentos Relacionados	Estratégias de Ensino e Descrição da Atividade	Recursos e Ambientes Pedagógicos	Crterios de Avaliação	Instrumentos de Avaliação da Aprendizagem
1	Entrada de dados utilizando Console.ReadLine()	Entrada-Processamento-Saída	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Execução de Códigos pela IDE	Avaliação Formativa 10 pontos
2	If if else switch	Estrutura de Seleção	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Execução de Códigos pela IDE	Avaliação Formativa 10
3	While do while for	Estrutura de Repetição	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Execução de Códigos pela IDE	Avaliação Formativa 10
4	Desenvolvimento da Situação de Aprendizagem	Revisão de Conhecimentos	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Execução de Códigos pela IDE	Verificar a pontuação atual: 10
5	Desenvolvimento da Situação de Aprendizagem	Revisão de Conhecimentos	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Execução de Códigos pela IDE	Verificar a pontuação atual: 10
6	Desenvolvimento da Situação de	Revisão de Conhecimentos	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Execução de Códigos pela IDE	Verificar a pontuação atual: 10

	Aprendizagem					
7	Vetores	Estrutura de Dados Homogêneos	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Execução de Códigos pela IDE	Avaliação Formativa 10
8	Função e Procedimento	Diferenciar funções de procedimentos	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Execução de Códigos pela IDE	Avaliação Formativa 10
9	Introdução a Orientação a Objetos	Classe Objeto Método	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Visual Studio Community 2022	Avaliação Formativa 10
10	Paradigma Estruturado x Orientado a Objetos	Transformando o projeto estruturado em O.O	Situação de Aprendizagem]	Visual Studio Community 2022	Execução de Códigos pela IDE	Debate – Qual o melhor paradigma! 10