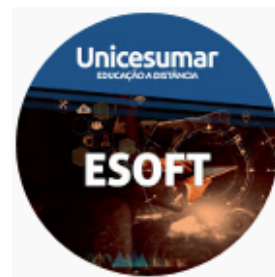


ENGENHARIA DE SOFTWARE

Algoritmos e Lógica de Programação II

2022



Coordenador de Curso

Flavia Lumi Matuzawa

Autor

Rafael Alves Florindo

Curso

Engenharia de Software

Disciplina

Algoritmos e Lógica de Programação II

Módulo

52/2022

Séries

1, 2, 3 e 4

Professores:

Rogério Napoleão Júnior

Me. Rafael Alves Florindo



"A tecnologia vai reinventar
o negócio, mas as relações
humanas continuarão a ser
a chave para o sucesso."

Stephen Covey

NEAD - NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Av. Guedner, 1610, bloco 4 - Jardim Aclimação - CEP 87050-900 | Maringá - Paraná

www.unicesumar.edu.br | 0800 600 6360

Engenharia de Software - EAD - Unicesumar

SUMÁRIO

01

Plano de Ensino

02

Aulas

03

Atividades

04

**Vídeos de Orientações de
Atividades**

05

Indicação de Software

05

Indicação de Materiais

01 - PLANO DE ENSINO

EMENTA

Implementação de programas em linguagem de programação. Estruturas básicas de dados, estruturas de controle, funções e integração de módulos de um programa. Recursão. Manipulação de arquivos.

COMPETÊNCIAS

- ✓ Identificar novas oportunidades de negócios para desenvolver soluções inovadoras com o intuito de resolver problemas que tenham solução algorítmica com o uso de ambientes de programação.
- ✓ Conceber, aplicar e validar princípios, padrões e boas práticas no desenvolvimento de software, através da compreensão e aplicação de processos, técnicas e procedimentos de construção, evolução e avaliação de software.
- ✓ Integrar artefatos desenvolvidos e validados de forma a construir sistemas de software completos

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- ✓ Interpretar os requisitos de problemas reais para criar soluções por meio de programas em Linguagem C.
- ✓ Conhecer conceitos de Dados e sua organização para que os mesmos possam ser processados.
- ✓ Conhecer os comandos e aplicabilidades para elaboração de programas em Linguagem C.
- ✓ Aprender a fracionar problemas complexos para facilitar o desenvolvimento da solução.
- ✓ Conhecer a sintaxe e semântica dos comandos da Linguagem C para elaborar e desenvolver programas.

02 - AULAS

✓ Aula 01 Conceitos Iniciais

03/05

20h10

- Introdução a Linguagem C
- Variáveis e Expressões
- Funções Intrínsecas
- Atribuição

Material de Estudo: Unidade I

Aulas Conceituais: xyz



✓ Aula 02 Conceitos Iniciais e Estrutura Condicional

10/05

20h10

- Entrada e Saída de Dados
- Estrutura Condicional Simples
- Estrutura Condicional Composta
- Estrutura Condicional Aninhada
- Decisão Múltipla

Material de Estudo: Unidade I e II

Aulas Conceituais: xyz



✓ Aula 03 Estruturas de Repetição

17/05

20h10

- Para Faça
- Enquanto

Material de Estudo: Unidade III

Aulas Conceituais: xyz



✓ Semana de Conhecimentos Gerais ASSISTIR AS PALESTRAS DA SCG SCG

16/05 08:00 à 07/07 23:59 Prazo Único

02 - AULAS

✓ **Aula 04** **Estruturas de Repetição**

24/05
20h10

- ·Repita
- ·Estrutura de Repetição Encadeada

Material de Estudo: Unidade III
Aulas Conceituais: xyz



✓ **Aula 05** **Vetores, Strings, Matrizes e Structs**

31/05
20h10

- ·Vetores
- ·Strings

Material de Estudo: Unidade IV
Aulas Conceituais: xyz



✓ **Aula 06** **Vetores, Strings, Matrizes e Structs**

06/06
20h10

- ·Matrizes·

Material de Estudo: Unidade IV
Aulas Conceituais: xyz



02 - AULAS

✓ Aula 07 Vetores, Strings, Matrizes

13/06 e Structs

20h10

- Structs

Material de Estudo: Unidade IV

Aulas Conceituais: xyz



✓ Aula 08 Funções e Arquivos

20/06

20h10

- ·Procedimentos
- ·Funções

Material de Estudo: Unidade III

Aulas Conceituais: xyz



✓ Aula 09 Funções e Arquivos

27/06

20h10

- ·Escopo de Variáveis
- ·Passagem de Parâmetros
- ·Recursividade
- ·Arquivos

Material de Estudo: Unidade III

Aulas Conceituais: xyz



03 - ATIVIDADES

Conferir os prazos dentro da atividade de estudo.



Atividade de Mapa

Liberada em 02/05

Encerra em 08/07 às 23:59 (horário de Brasília)



Atividade de Estudo 01

Liberada em 09/05

Encerra em 27/05 às 23:59 (horário de Brasília)



Atividade de estudo 02

Liberada em 23/05

Encerra em 10/06 às 23:59 (horário de Brasília)



Atividade de estudo 03

Liberada em 06/06

Encerra em 24/06 às 23:59 (horário de Brasília)



Atividade de estudo 04

Liberada em 20/06

Encerra em 08/07 às 23:59 (horário de Brasília)



Atividade Semana de Conhecimentos Gerais

Liberada em 17/05

encerra em 19/06 às 23:59 (horário de Brasília)

04 - INDICAÇÃO DE SOFTWARE

01 - Eclipse

Download: <https://www.eclipse.org/downloads/packages/release/kepler/sr2/eclipse-ide-cc-developers>

02 - Code Blocks

Download: <https://sourceforge.net/projects/codeblocks/>

03 - NetBeans

Download: <https://netbeans.apache.org/download/index.html>

04 - Dev-C ++

Download: <https://sourceforge.net/projects/orwelldvcpp/>

05 - Visual Studio C++

Download: <https://visualstudio.microsoft.com/pt-br/downloads/>

05 - Vídeos com orientações de Atividades

✓ **Atividade Mapa**

Vídeo a ser disponibilizado

✓ **Atividade de Estudo 01**

Vídeo a ser disponibilizado

✓ **Atividade de Estudo 03**

Vídeo a ser disponibilizado

06 - INDICAÇÃO DE MATERIAIS

Bibliotecas e Bases Digitais



The banner features a dark blue background with a subtle pattern of geometric shapes and a hand holding a cube. It includes the UniCesumar logo at the top left, the BDU logo in large blue letters with 'Biblioteca Digital UniCesumar' below it, and the 'Minha Biblioteca .com.br' logo. A large '10 ANOS' anniversary logo is prominently displayed. A QR code is located on the right side, with the text 'Vídeo com Orientação para acesso.' below it. The Pearson logo is in the bottom left, and the #2022 Realizar e AADD logos are in the bottom right.

UniCesumar
EDUCAÇÃO PRESENCIAL E A DISTÂNCIA

BDU
Biblioteca Digital UniCesumar

Minha Biblioteca
.com.br

10 ANOS

Pearson

Vídeo com Orientação para acesso.

#2022 Realizar e AADD

CONSIDERAÇÕES

No decorrer deste material, apresentamos as aulas ao vivo, bem como os conteúdos que devem ser apreendidos antes de irem para as aulas.

Na sequencia foi discriminada as atividades da disciplina, vale lembrar que você deve ficar atento ao prazo de encerramento que está dentro da própria atividade.

E por fim os materiais de apoio, sendo uma lista de IDEs e editores de código fonte para que seja possível compilar os códigos utilizando a linguagem C.

Acesse nossa Rede Social



@esoft_unicesumar_ead