



ALGORITMOS E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO

Prof. Angelo Augusto Frozza, M.Sc.

http://about.me/TilFrozza

Ementa

- Conceitos de lógica, algoritmos e linguagem de programação.
- Tipos de dados.
- Variáveis.
- Constantes.
- Operadores e expressões.
- Comandos de entrada e saída.
- Estruturas de programação: sequencial, condicional e repetição.
- Sub-rotinas.
- Resolução de problemas usando algoritmos.
- Verificação e correção de erros em algoritmos através de testes de mesa.
- Vetores e Matrizes.
- Manipulação de arquivos.



Objetivo geral

Compreender as formas de representação de algoritmos e estruturas de informações em computadores e sua manipulação.



Objetivos específicos

- Ao final do curso o aluno deverá ser capaz de:
 - Implementar algoritmos computacionais;
 - Avaliar e detectar problemas em algoritmos através de testes de mesa;
 - Compreender e saber utilizar as diversas estruturas de programação;
 - Implementar, acessar e manipular tipos primitivos e compostos de variáveis;
 - Implementar, acessar e manipular vetores e matrizes.



Conteúdo programático

1. Conceitos preliminares

- o Conceitos de lógica, algoritmos e linguagens de programação
- o Tipos de linguagens de programação

- o Carga horária: 2 h/a
- Aulas expositivas e dialogadas



Conteúdo programático

2. Linguagem JavaScript

- Introdução a programação em JavaScript
- Exemplos de JavaScript
- Construção de algoritmos em JavaScript

- o Carga horária: 2 h/a
- Aulas expositivas e dialogadas
- Aulas práticas em laboratório



Conteúdo programático

3. Manipulação de dados

- Tipos de Dados
- Variáveis
- Constantes
- Operadores
- Expressões
- Comandos de Entrada/Saída
- o Teste de mesa
- o Carga horária: 10 h/a
- Aulas expositivas e dialogadas
- Realização de exercícios
- Aulas práticas em laboratório



Conteúdo programático

4. Estruturas condicionais

- Estrutura If...Else
- Estrutura Switch...Case

- o Carga horária: 16 h/a
- Aulas expositivas e dialogadas
- Realização de exercícios
- Aulas práticas em laboratório



Conteúdo programático

5. Estruturas de repetição

- Estrutura For
- Estrutura While
- Estrutura Do...While

- o Carga horária: 20 h/a
- Aulas expositivas e dialogadas
- Realização de exercícios
- Aulas práticas em laboratório



- Conteúdo programático
 - 6. Vetores e Matrizes

- o Carga horária: 20 h/a
- Aulas expositivas e dialogadas
- Realização de exercícios
- Aulas práticas em laboratório



Conteúdo programático

4. Subrotinas

- Funções
- Escopo de variáveis

- o Carga horária: 20 h/a
- Aulas expositivas e dialogadas
- Realização de exercícios
- Aulas práticas em laboratório



Metodologia

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas práticas em laboratório;
- Realização de exercícios, trabalhos de pesquisa e estudos de casos.



Avaliação

Média Final

$$MF = (P1 * 0,4) + (P2 * 0,4) + (E1 * 0,2)$$

P1 -> Prova individual

P2 -> Prova individual

E1 -> Exercícios e participação

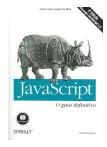
Frequência >= 75%



Bibliografia básica

 ASCENCIO, A. F. G; CAMPOS, E. A. V. Fundamentos da programação de computadores: Algoritmos, Pascal, C/C++ e Java. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.





- FLANAGAN, D. JavaScript: o guia definitivo. 4. ed. Porto Alegre: 2004.
- FORBELONE, A. L.; EBERSPÄCHER, H. F. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.





- MANZANO, J. A. N. G; OLIVEIRA, J. F. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 26 ed. São Paulo: Erica, 2012.
- ZIVIANI, N. Projeto de Algoritmos com Implementações em Pascal e C. 3. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.





Bibliografia complementar

- BORATTI, I. C.; OLIVEIRA, Á. B. de. Introdução à programação: algoritmos . 3. ed. Florianópolis: Visual Books, 2007.
- DASGUPTA, S. Algoritmos. São Paulo: McGraw Hill, 2009.
- LAFORE, R. Estrutura de dados e algoritmos em Java.
 Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.
- LOPES, A.; GARCIA, G. Introdução à Programação. Rio de Janeiro: Campus, 2002.
- SZWARCFITER, J. L.; MARKENZON, L. Estruturas de dados e seus algoritmos. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.



BOAS PRÁTICAS NA AULA

Celular

- Manter desligado (ou no silencioso) e dentro da bolsa;
- Se for atender (somente em casos de urgência), pedir licença ao professor e sair da sala, retornando apenas no final da aula;





BOAS PRÁTICAS NA AULA

- Laboratórios de Informática
 - NÃO LEVAR COMIDA PARA O LABORATÓRIO, incluindo balas etc.;



- Desligar o computador ao sair;
- Reportar problemas na máquina ao professor;
- Não retirar os cabos das máquinas sem autorização do professor.
 - Se for autorizado, deixar a máquina como encontrou no final da aula;



BOAS PRÁTICAS NA AULA

Laboratórios de Informática

- Antes de sair do laboratório, colocar as cadeiras no lugar e limpar qualquer lixo que ficar na bancada e que porventura tenha CAIDO NO CHÃO;
- Para podermos usar o condicionador de ar devemos manter conversas ao mínimo possível, pois num ambiente fechado o som reverbera com maior intensidade;
- Brincadeiras fora de hora ou mal gosto, dão direito ao aluno de se retirar da sala e permanecer fora até o final da aula e, ainda, como brinde uma anotação no CGAE.

CONTATO

Prof. Angelo Augusto Frozza, M.Sc.



frozza@ifc-camboriu.edu.br

http://www.ifc-camboriu.edu.br/~frozza



@TilFrozza

http://www.twitter.com/TilFrozza

http://about.me/TilFrozza

