

PLANO DE ATIVIDADES EXTRAORDINÁRIAS

CURSO		MÓDULO	Componente Curricular Sigla
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas		1º	FPOO
COMPONENTE CURRICULAR	AULAS PREVISTAS	DOCENTE	TURMA(S)
Fundamentos De Programação Orientada A Objeto	16 horas	Wellington e Reenye	1DES
UNIDADE DE COMPETÊNCIA	OBJETIVO		
	Fundamentos de Programação tem como objetivo proporcionar a aquisição de fundamentos técnicos e científicos relativos a lógica de programação, como ferramenta para desenvolvimento de aplicações, utilizando linguagem orientada a objetos, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.		

FUNDAMENTOS TÉCNICOS E CIENTÍFICOS

4. Utilizar comandos de entrada e saída na elaboração de programas (3)
5. Utilizar operações aritméticas, relacionais e lógicas na elaboração de programas (6)
6. Utilizar estruturas de decisão na elaboração do programa (3)
7. Utilizar estruturas de repetição na elaboração do programa (3)
8. Utilizar vetores e matrizes na elaboração do programa (3)
9. Aplicar técnicas de código limpo (clean code)

CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS.

1. Demonstrar atenção a detalhes (44)
2. Demonstrar capacidade de análise (2)
4. Demonstrar raciocínio lógico na organização das informações (24)

CONHECIMENTOS

- 2.3.1. Entrada, processamento e saída
- 2.3.2. Variáveis
- 2.3.3. Constantes
- 2.3.4. Operadores lógicos
- 2.3.5. Operadores aritméticos
- 2.3.6. Operadores relacionais
- 2.3.7. Estrutura de decisão
- 2.3.8. Estrutura de repetição
- 2.3.9. Vetores
- 2.3.10. Matrizes
- 2.4. Técnicas de código limpo (clean code)

Instrumento de avaliação / exercícios / Atividades.

Componente curricular: Fundamentos De Programação Orientada A Objeto	Atividade: Listas de Exercícios	Nota:
Unidade: SENAI Jaguariúna	Data: / /	
Aluno:	Nº:	Turma:

OBS: Seguiremos o cronograma a seguir para os próximos 15 dias de suspensão das atividades presenciais:

Primeira semana até dia 20/03/2020 – Lista com três exercícios:

1 – Desenvolva um programa que leia o nome e o salário de 5 pessoas, depois leia um valor de índice percentual (%) de reajuste do salário. Calcule e apresente na tela, uma tabela contendo: nome, salário atual, valor do aumento e novo salário.

2 – Desenvolva um programa que leia o nome e o preço de 5 mercadorias. Se o preço for menor do que 1000 terá um aumento de 5% no preço da mercadoria, senão o aumento será de 7%. Mostrar os nomes das mercadorias e o seu novo preço.

3 – Desenvolva um programa que leia o nome de 5 times de futebol, o número de vitórias e o número de empates de cada time. O programa deverá calcular e apresentar na tela, o nome dos times e o total de pontos de cada um em ordem de classificação decrescente. Lembrando que a vitória vale 3 pontos e o empate vale um ponto.

Segunda semana até dia 27/03/2020 – Lista com duas situações problema e um vídeo sobre listas em Java:

4 – Desenvolva um programa que leia o **nome** e o **preço** de 10 mercadorias, depois leia o valor do índice **percentual (%)** de desconto no preço da mercadoria. Calcule e apresente na tela, o **nome**, o **preço original**, o **valor do desconto** e **preço final** de cada mercadoria **com desconto**.

Endereço do vídeo youtube sobre Listas: <https://www.youtube.com/watch?v=6BxJrydcOk8>

Endereço do vídeo youtube sobre Conversão: https://www.youtube.com/watch?v=T6GXpzdN_Xg

5 – A Sra. Bete, dona da cantina do SENAI precisa de um programa para anotar os “fiados”. Atualmente ela utiliza uma ficha com o nome do aluno e anota a data e o valor gasto. Ao final do mês ela soma os valores desta ficha e o aluno realiza o pagamento. Desenvolva um programa que cadastre em uma lista os campos: (nome, dia, mês e valor) e gere uma tabela para cada aluno contendo (nome, dia, mês e valor) e o total da conta. Para isso crie um menu com as opções, 1. Cadastrar compra, 2. Listar compra por aluno e 3. Sair.

Terceira semana até dia 03/04/2020 – Uma situação problema.

6 – Concluído o exercício anterior acrescente uma funcionalidade ao menu. (Pagar conta), ao utilizar esta funcionalidade, deve aparecer na tela uma tabela contendo (nome, dia, mês e valor), total da conta e uma mensagem solicitando a confirmação do pagamento, caso positivo, excluir da lista as entradas deste aluno.

OBS: Serão utilizados diversos meios para comunicação e entrega das atividades.

Canal 1: Grupo de WhatsApp da turma – Comunicação primária com os instrutores, postagens de prints de tela, áudios, pequenos vídeos e links de conteúdos web.

Canal 2: E-mails dos instrutores: reenye.lima@sp.senai.br, rafael.malves@sp.senai.br, wellington.martins@sp.senai.br.

Canal 3: site web wellifabio.000webhostapp.com, Site e ou aplicativo **Discord** (Compartilhamento de área de trabalho).