

## PLANO DE CURSO

## **IDENTIFICAÇÃO**

**DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO IMPERATIVA** CÓDIGO: COMP0334

C.H. PRÁTICA: 30 C.H. TEÓRICA: 30 N° DE CRÉDITOS: PRÉ-REQUISITO(S): -

**HORÁRIO:** 3N34 5N12 **PERÍODO:** 2021.1 TURMA: T11

PROFESSOR: WESLEY OLIVEIRA SOUZA

#### **EMENTA**

Noções fundamentais sobre algoritmos e sobre a execução de programas. Análise e síntese de problemas. Identificadores, tipos, constantes, variáveis, tipos. Operadores e expressões. Comandos condicionais e de repetição. Variáveis compostas homogêneas e heterogêneas. Procedimentos, funções e passagem de parâmetros. Noções sobre o uso de arquivos em programação. Algoritmos básicos de ordenação. Recursividade. Uma linguagem imperativa. Convenções de código. Boas práticas de programação.

## **OBJETIVOS**

1. Geral: Capacitar o aluno a desenvolver soluções computacionais algorítmicas aplicando de forma adequada os recursos da linguagem de programação imperativa C.

#### 2. Específicos:

- (a) Familiarizar o aluno com os recursos de linguagem de programação C.
- (b) Familiarizar o aluno com soluções algorítmicas, a partir de apresentações destas em exemplos ilustrativos e resolução de exercícios com aplicação dos recursos da linguagem de programação C.
- (c) Habilitar o aluno a propor soluções algorítmicas a partir da discussão e resolução de situações problemas cujas resoluções implicam na aplicação de recursos da linguagem C.
- (d) Incentivar o aluno a construir o seu próprio conhecimento por meio do autoaprendizado e a aplicação de conceitos além dos discutidos em sala de aula.

### CONTEÚDO PROGRAMADO (2H/AULA)

		Encontros síncronos	Atividades assíncronas	
Aula	Data	Tópico	Videoaulas	Atividade
01	03/02	Apresentação da Disciplina	Introdução a linguagem C	
02	08/02	Introdução aos Algoritmos e Execução de Programas	Algoritmos	Lista

# Cidade Universitária Prof. José Aloísio de Campos - Campus São Cristóvão

Av. Marechal Rondon, Jardim Rosa Elze, s/n - CEP: 49100-000 - São Cristóvão/SE Departamento de Computação - Fone: +55 79 3194-6678 - E-mail: secretaria@dcomp.ufs.br





03	10/02	Análise e síntese de problemas	Resolução de problemas com programação	Lista
04	15/02	Introdução a linguagem C	Linguagem de programação C	
05	17/02	Identificadores, tipos e variáveis	Identificadores, tipos e variáveis em C	Lista
06	22/02	Constantes, operadores e expressões	Constantes, operadores e expressões em C	
07	24/02	Comandos Condicionais e de Repetição	Comandos Condicionais e de Repetição em C	
80	01/03	Erros de compilação e execução	Lidando com erros na linguagem C	Lista
09	03/03	Revisão		Desenvolvimento Trabalho Prático
10	08/03	Primeira avaliação		Lista
11	10/03	Variáveis compostas (estruturas na linguagem C)	Registros (Structs) na linguagem C	
12	15/03	Procedimentos e Funções (parte 1)	Funções na linguagem C	
13	17/03	Procedimentos e Funções (parte 2)	Funções na linguagem C	
14	22/03	Funções e passagem de parâmetros	Funções na linguagem C	Lista 6
15	24/03	Dúvidas e/ou resolução de exercícios		
16	29/03	Estruturas de dados: Vetores	Vetores na linguagem C	Lista 7
17	31/03	Estruturas de dados: Matrizes	Vetores na linguagem C	
18	05/04	Cadeias de Caracteres	Strings em C	Desenvolvimento Trabalho Prático
19	07/04	Boas práticas de programação		
20	12/04	Revisão		
21	14/04	Segunda avaliação		
22	19/04	Introdução a Recursividade	Recursividade	
23	21/04	Resolução de problemas aplicando recursividade	Recursividade na linguagem C	Lista
24	26/04	Introdução a programação com arquivos	Arquivos na linguagem C	Lista
25	28/04	Trabalhando com arquivos binários e de texto na linguagem C (parte 1)	Arquivos na linguagem C	
26	03/05	Ordenação	Ordenação de dados	Lista
27	05/05	Algoritmos básicos e ordenação	Implementando algoritmos de ordenação na linguagem C	
28	10/05	Boas práticas de programação (convenções de código)		
29	12/05	Revisão		Desenvolvimento Trabalho Prático

## **METODOLOGIA**

Aula expositiva dialogada em paralelo a aulas teóricas em formato de vídeo já gravadas e disponibilizadas aos alunos, assim como resolução de exercícios;

Atividades práticas para: (a) familiarizar o educando com as notações e componentes básicos da

# Cidade Universitária Prof. José Aloísio de Campos - Campus São Cristóvão

Av. Marechal Rondon, Jardim Rosa Elze, s/n - CEP: 49100-000 - São Cristóvão/SE Departamento de Computação - Fone: +55 79 3194-6678 - E-mail: secretaria@dcomp.ufs.br



programação imperativa, aplicadas em soluções algorítmicas; (b) capacitar o estudante a aplicar as notações e componentes, com implementação em linguagem de programação C, a partir da exploração de situações problemas cujas resoluções ideais implicam no uso destas; (c) habilitar o aluno a analisar problemas e traduzi-los em programas imperativos.

As interações Docente e Educandos serão feitas através de: (a) videoconferências em horários pré-estabelecidos para retiradas de dúvidas e participação do aluno; (b) troca de e-mails e Turma Virtual.

## FORMA DE AVALIAÇÃO

A Média Final (MF) será calculada com as notas das Unidades 1, 2 e 3. As notas das unidades (N1, N2 e N3) são calculadas com as notas da Avaliação (NP1) e Listas de exercícios (NP2). Cada unidade será composta de uma **Lista de Exercícios (LE)** e **Trabalho prático** e/ou **Prova escrita (TPPE).** 

N1, N2 e N3 = (8xTPPE + 2xLE)/10

A Média Final será calculada através média aritmética das notas N1, N2 e N3. Média Final: MF = (N1 + N2 + N3)/3

O raciocínio lógico e a execução dos projetos serão avaliados a partir do código-fonte bem como pela apresentação do projeto. A apresentação poderá ser feita durante o horário de aula ou atendimento e por meio de videoconferência, em data e horário preestabelecidos (poderá ser gravada).

Observação: Qualquer tentativa de fraude (incluindo, mas não se limitando a: cópia de trabalhos) resultará em nota zero na atividade para todos os envolvidos, além das sanções regimentais previstas.

### **RECURSOS DIDÁTICOS**

Youtube, para exposição das aulas gravadas.

**Computador**, para desenvolvimento das aulas. Úteis à exposição de conteúdo organizados em slides, apresentação de exemplos ilustrativos e discussão das resoluções de exercícios.

**Google Meet**, para desenvolvimento das aulas práticas por meio de videoconferência com construções computacionais e dos projetos, tanto ilustrativos, como os de culminância da disciplina.

**Google Jamboard**, para apresentação dos objetos de ensino. Úteis à exposição de conteúdo, apresentação de exemplos ilustrativos e discussão das resoluções de exercícios.

**Software de Apresentação**, para apresentação dos objetos de ensino. Úteis à exposição de conteúdo, apresentação de exemplos ilustrativos e discussão das resoluções de exercícios.

Geany e Replit, para desenvolvimento dos programas computacionais (com exploração da linguagem de

# Cidade Universitária Prof. José Aloísio de Campos - Campus São Cristóvão

Av. Marechal Rondon, Jardim Rosa Elze, s/n - CEP: 49100-000 - São Cristóvão/SE Departamento de Computação - Fone: +55 79 3194-6678 - E-mail: secretaria@dcomp.ufs.br



programação C).

**Turma Virtual no SIGAA-UFS**, com material de apoio (slides, exercícios, plano de ensino) para download, avisos, e contatos docentes.

#### **BIBLIOGRAFIA**

#### Básica

Ascencio, A. F. G., Campos, E. A. V. Fundamentos da Programação de Computadores. Pearson, 3a Edição 2013.

Deitel, P., Deitel, H. Como programar em C. Pearson, 6a Edição. 2011.

## **Complementar:**

Backes, A. Linguagem C: Completa e Descomplicada. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. Sousa, B., Júnior, J., Formiga, A. Introdução a programação. Editora da UFPB, 2014.

Cidade Universitária "Prof. José Aloísio de Campos", 13 de setembro de 2021.

#### **WESLEY OLIVEIRA SOUZA**

Professor da Disciplina

# Cidade Universitária Prof. José Aloísio de Campos - Campus São Cristóvão