



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Ciência da Computação

Componente curricular: GEX003 - Algoritmos e Programação

Fase: Primeira - Matutino

Ano/semestre: 2016/2

Número da turma: 14820

Número de créditos: 4

Carga horária – Hora aula: 72

Carga horária – Hora relógio: 60

Professora: Priscila Delabetha

Atendimento ao Aluno: quarta-feira das 07h30 às 12h00.

2. OBJETIVO GERAL DO CURSO

O curso tem por objetivo a formação integral de novos cientistas e profissionais da computação, os quais deverão possuir conhecimentos técnicos e científicos e serem capazes de aplicar estes conhecimentos, de forma inovadora e transformadora, nas diferentes áreas de conhecimento da Computação. Adicionalmente, os egressos do curso deverão ser capazes de adaptar-se às constantes mudanças tecnológicas e sociais, e ter uma formação ao mesmo tempo cidadã, interdisciplinar e profissional.

3. EMENTA

Conceito e construção de algoritmos. Tipos básicos de dados. Comandos de atribuição, condicionais e de repetição. Registros. Vetores e Matrizes. Modularização.

4. OBJETIVOS

4.1 GERAL

- Desenvolver o raciocínio lógico para o desenvolvimento de algoritmos.

4.2 ESPECÍFICOS

- Compreender como o computador executa programas.
- Desenvolver algoritmos simples utilizando os conceitos aprendidos.

5. CRONOGRAMA E CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

ENCONTRO	CONTEÚDO
1	1- Introdução à disciplina; apresentação do plano de ensino; 2- Introdução a lógica de programação, estruturas de controle; Exercícios;
2	1- Algoritmos: estruturas de repetição (for); 2- Algoritmos: estruturas de repetição (While);

3	1- Introdução à linguagem de programação C. Introdução a variáveis; Básico sobre printf() e scanf(); 2- Tabela verdade, condições compostas com parênteses;
4	1- Condicionais IF e Else; 2 - Exercícios;
5	1 - Estruturas de repetição (for); 2- Exercícios;
6	1- Comandos WHILE, DO WHILE; 2 -Exercícios;
7	1 - Estruturas de repetição: loops aninhados. 2 - Exercícios
8	1 – Entrega de Lista de Exercícios 2 – Exercícios sobre a prova
9	1 - Avaliação G1.
10	1- Entrega das notas. Correção da prova. 2 -Vetores. Exercícios
11	1 – Matrizes. Exercícios; 2 – Descrição do trabalho
12	1- Funções em C 2- Exercícios
13	1- Estruturas em C. 2 - Exercícios
14	1- Ponteiros. 2- Andamento do trabalho
15	1-Ponteiros avançados. 2-Exercícios.
16	1- Apresentação do trabalho. Exercícios para prova.
17	Avaliação G2
18	Avaliação de substituição Rec2

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Conduzir a disciplina com aulas expositivas/dialogadas enquanto discutidos os itens de cunho teórico, evoluindo em tópicos específicos para exercícios práticos, demonstrações, contextualização baseada em publicações atualizadas. Uso de atividades em laboratórios com o objetivo de apresentar/exercitar os conceitos estudados.

Não será permitido o uso de equipamentos eletrônicos (computadores, smart-phones, tablets, etc) que não sejam explicitamente para uso na disciplina. O não atendimento a esta regra será passível de punição para toda a turma.

7. AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

A avaliação tem caráter integrador, uma vez que existe um crescimento gradativo na mobilização dos conhecimentos, habilidades e atitudes desenvolvidos. O resultado é expresso sob a forma de nota que varia de 0 (zero) a 10 (dez), com intervalos de 0,1 (um décimo). É exigido, no mínimo, a média 6,0 (seis) para fins de aprovação na unidade curricular.

O resultado final do aproveitamento é expresso através da média aritmética dos graus G1 e G2, conforme equação (1).

$$Nf = (G1*0.4 + G2*0.6) \quad (1)$$

Os graus G1 e G2 são compostos pela seguinte equação (2):

AS *RS*

$GX = 0,8 * PX + 0,2 * TX$, sendo:
avaliação teórica do grau 1 ou

grau 1 ou 2

PX a nota da

2 (0 a 10).

TX é a média dos trabalhos do

(0 a 10).

Em caso de plágio as seguintes regras serão aplicadas.

Prova:

–O aluno recebe nota zero na prova onde o plágio foi detectado, além disso, por demonstrar prática não aceitável o caso será levado ao conhecimento do colegiado;

Trabalhos:

–É permitido usar conteúdo da internet, livros, colegas, etc., contanto que uma citação seja feita. A nota do trabalho será proporcional ao conteúdo original;

–Caso seja detectado plágio o aluno recebe zero no trabalho em questão, além disso, por demonstrar prática não aceitável o caso será levado ao conhecimento do colegiado;

7.1 RECUPERAÇÃO: NOVAS OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO

Tendo em vista que o objetivo do processo de ensino aprendizagem é permitir verificar se os estudantes possuem as competências e habilidades mínimas necessárias relacionadas aos conteúdos da disciplina, a recuperação será realizada da seguinte forma: uma prova de substituição de grau contemplando o conteúdo abordado por cada uma das avaliações G1 e G2. Sendo sua nota final definida pela equação (4).

$$\text{Nota Final} = (((\text{Nota G1 ou Rec1}) * 0.8 + \text{Tb}) + ((\text{Nota G2 ou Rec2}) * 0.8 + \text{Tb})) / 2 \quad (4)$$

Somente será permitida a substituição de um dos graus quando a média for inferior a 6,0. A substituição de grau deve ser realizada na data estabelecida no Calendário Acadêmico. Ao realizar a substituição de grau o aluno poderá atingir a média final com nota máxima 6,0 (seis).

8. REFERÊNCIAS

8.1 BÁSICA

LOPES, A., GARCIA, G. **Introdução à Programação**. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

VILARIM, G. **Algoritmos: Programação para Iniciantes**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.

FORBELLONE, A. **Lógica de Programação: A Construção de Algoritmos e Estruturas de Dados**. São Paulo: Makron Books, 2005.

MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo. **Algoritmos: Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores**. 19 ed.: Érica, 2001.

8.2 COMPLEMENTAR

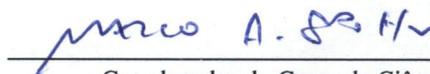
LOPES, A.; GARCIA, G. **Introdução à Programação: 500 algoritmos resolvidos**. Campus, 2002.

ARAÚJO, E. C. **Algoritmos: Fundamentos e Prática**. Florianópolis: Visual Books, 2ed., 2005.

BORATTI, I. C. **Introdução à Programação: Algoritmos**. Florianópolis: Visual Books, 2ed., 2004



Profª. Priscila Delabetha
Computação
Siape: 2326908



Coordenador do Curso de Ciência da

Marco Aurélio Spohn
Siape: 1521671