

UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO			
PROGRAMA DE DISCIPLINA			
NOME		COLEGIADO	CÓDIGO
ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO		CCIVIL	CCMP0016
CARGA HORÁRIA	TEÓR:	PRÁT: 30	HORÁRIOS: Qua 08:00 as 10:00
CURSOS ATENDIDOS			SUB-TURMAS
ENGENHARIA AGRÍCOLA E AMBIENTAL			3A
PROFESSOR (ES) RESPONSÁVEL (EIS)			TITULAÇÃO
Fábio Nelson de Sousa Pereira			MS
EMENTA			
<p>Conceito de algoritmo. Lógica de programação e programação estruturada. Linguagem de definição de algoritmos. Estrutura de um algoritmo. Constantes. Identificadores. Variáveis. Declaração de variáveis. Operações Básicas. Comandos de Entrada e Saída. Estruturas de Controle de Fluxo. Conceito e classificação de Linguagens de Programação. Introdução à uma Linguagem de Programação de alto nível estruturada. Ambiente de programação. Componentes da Linguagem de Programação selecionada: estrutura de um programa, identificadores, palavras reservadas, variáveis, constantes, declaração de variáveis, operações básicas, comandos de entrada e saída, estruturas de controle de fluxo, estruturas de dados homogêneas e modularização.</p>			
OBJETIVOS			
<p>Desenvolver o raciocínio lógico e abstrato do aluno; Familiarizar o aluno com o modelo sequencial de computação; Apresentar técnicas e linguagens para representação e construção de algoritmos simples; Apresentar conceitos básicos de linguagens de programação; Capacitar o aluno no uso da linguagem C (exceto ponteiros e arquivos); Treinar o aluno no processo básico de desenvolvimento de software (concepção, edição, execução e teste de programas de computador).</p>			
METODOLOGIA (recursos, materiais e procedimentos)			
<p>A disciplina será trabalhada com aulas expositivo-dialogadas, onde serão fornecidos os componentes teóricos e será feita a prática de exercícios. Quadro branco, marcador, notebook e projetor multimídia.</p>			
FORMAS DE AVALIAÇÃO			
<p>A avaliação será realizada mediante prova (s) escrita (s). A média final (MF) do aluno se dará pela média aritmética das provas realizadas.</p>			

CONTEÚDOS DIDÁTICOS				
DATA	TEMAS ABORDADOS/ ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	PROFESSOR (ES)	CARGA/HORARIA	
			TEÓR	PRÁT.
21/09	Introduzir conceitos necessários para a compreensão / construção de algoritmos.	Fábio Pereira		02
28/09	Introdução à uma Linguagem de Programação de alto nível estruturada.	Fábio Pereira		04
05/10	Treinar o uso dos comandos de entrada e saída	Fábio Pereira		06
19/10	Treinar o uso das estruturas de controle de fluxo	Fábio Pereira		08
26/10	através da criação de jogos.			10
09/11	Treinar o uso de modularização através da adaptação	Fábio Pereira		12
16/11	de exercícios já feitos.			14
23/11	Treinar a depuração de programas	Fábio Pereira		16

30/11	Treinar a manipulação estrutura de dados homogêneas através da criação de jogos.	Fábio Pereira		18
07/12				20
14/12				22
18/01				24
25/01				26
01/02				28
08/02				30

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

1. ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. **Fundamentos da Programação de Computadores**. 2ª edição. Editora Pearson Prentice Hall, 2003.
2. OLIVEIRA, Alvaro Borges de; BORATTI, Isaias Camilo. **Introdução à Programação - Algoritmos**. Editora Visualbooks, 1999.
3. CORMEN, Thomas H.; LEISERSON, Charles E.; RIVEST, Ronald L.; STEIN, Clifford. **Algoritmos, Teoria e Prática**. Editora Campus, 2002.
4. SCHILDT, Herbert. **C Completo e Total**. Editora Pearson Makron Books, 2006.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

1. MEDINA, Marco; FERTIG, Cristina. **Algoritmos e Programação - Teoria e Prática**. 2ª Edição. Editora Novatec, 2006.
2. FORBELLONE, André; EBERSPÄCHER, Henri. **Lógica de Programação - A construção de algoritmos e estruturas de dados**. 3ª Edição. Editora Pearson Prentice Hall, 2005.
3. CARBONI, Irenice de Fátima. **Lógica de Programação**. Editora Thomson, 2003.
4. PUGA, Sandra; RISSETTI, Gerson. **Lógica de programação e estruturas de dados com aplicações em Java**. Editora Pearson Prentice Hall, 2003.

____/____/____
DATA

____/____/____
APROV. NO COLEGIADO