



Ficha 2

Disciplina: Programação de Computadores para EE						Código: TE306	
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa		(X) Semestral () Anual () Modular					
Pré-requisito:		Co-requisito:		Modalidade: (X) Presencial () Totalmente EaD ().... % EaD*			
CH Total: 60	Padrão (PD):	Laboratório (LB):	Campo (CP):	Estágio (ES):	Orientada (OR):	Prática Específica (PE):	
CH semanal: 04	30	30	0	0	0	0	
EMENTA (Unidade Didática)							
Fluxo de controle (if, for,), tipos básicos de dados, funções, estruturas e tipos, recursividade. Programação em Linguagem C.							
PROGRAMA (itens de cada unidade didática)							
Histórico da computação. Breve revisão sobre o computador. Hardware interno e externo (periféricos) – definições. Software – tipos. Bases numéricas e suas conversões. Princípios de técnicas de programação. Conceito de algoritmos. Lógica. Fluxogramas. Conceito de variáveis e expressões. Vetores e matrizes. Comandos sequenciais, laços e controle de fluxo. Funções e estruturação modular. Interfaces de desenvolvimento, Estruturas e recursividade em linguagem de programação C.							
OBJETIVO GERAL							
Capacitar o estudante a utilizar o computador para a criação de algoritmos e programas em linguagem C para a resolução de problemas.							
OBJETIVO ESPECÍFICO							
Compreender os conceitos da arquitetura de computadores. • Compreender conceitos de algoritmos e da linguagem C. • Utilizar corretamente os tipos de dados: integer, long, float, double, char. • Implementar programas utilizando estruturas de controle fluxo if, switch, while, for, do ... while. • Utilizar funções para modularizar o código. • Compreender e utilizar o conceito de recursividade. • Compreender e utilizar o conceito de estruturas de dados.							

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

A disciplina será desenvolvida mediante aulas expositivas quando serão apresentados os conteúdos curriculares teóricos e através de atividades em laboratório de computadores. Serão utilizados os seguintes recursos: Quadro, Computador com acesso à internet e a IDE de desenvolvimento e projetor multimídia.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

Serão realizadas: 2 avaliações escritas, 5 atividades práticas de laboratório (individual).

Notas da prática de laboratório (PL): 100,0

Nota da prova (Prova): 100,0

$Média = ((PL1 + PL2 + PL3 + PL4 + PL4)/5) + Prova1 + Prova2) / 3$

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (3 títulos)

SCHILDT, Herbert. C completo e total. 3 ed. Ver. Atual. São Paulo: Makron Books do brasil, c1997. 827 p. Índice: p811-27 ISBN 8534605955

TENENBAUM, Aaron M.; LANGSAM, Yedidyah; AUGENSTEIN, Moshe. Estrutura de dados usando C. São Paulo: Makron Books, 1995. 884p., il. Inclui Bibliografia e índice. ISBN 8534603480

MIZRAHI, Victorine Viviane. Treinamento em linguagem C. São Paulo: McGraw-Hill, c1990, 2v., il. ISBN 007460855x (broch.).

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (3 títulos)

FORBELLONE, Andre Luiz Vilar, EBERSPACHER, Henri Frederico. Logica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. São Paulo: Makron, 1993, 178 p., il.

JOYANES AGUILAR, Luis. Programação em C++: algoritmos, estruturas de dados e objetivos. São Paulo: MCGraw-Hill, c2008. Xxxi, 768 p., il. Inclui bibliografia ISBN 9788586804816 (broch.).

STROUSTRUP, Bjarne. A linguagem de programação C++. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2000 823p., il. Inclui índice ISBN 8573076992

SWAN, Tom Aprendendo C++. Rio de Janeiro: Campus, 1993, 675p., il. Inclui índice ISBN 8570017448: (enc.).

DEWHURST, Stephen C; STARK, Kathy T. Programando em C++. Rio de Janeiro: Campus, 1990. 249p., 23cm. Inclui índice ISBN 8570016220 (broch.).

Professor da Disciplina: Bruno Pohlott Ricobom
Documento assinado digitalmente

Chefe de Departamento: Luiz Antonio Belinaso
Documento assinado digitalmente