



Ficha 2 (2022/I)

Disciplina: Programação de Computadores para EE						Código: TE306 NB	
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa		(X) Semestral () Anual () Modular					
Pré-requisito:		Co-requisito:		Modalidade: () Presencial (X) 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, recursividade e ponteiros 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. <ul style="list-style-type: none">• 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 e ponteiros.							
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 branco, computador com acesso à Internet, projetor multimídia, insumos de laboratório e softwares específicos.							
FORMAS DE AVALIAÇÃO							
Serão realizadas 2 avaliações escritas e 5 práticas de programação. As práticas de programação consistem em exercícios que deverão ser realizados durante a aula com entrega ao final da mesma aula. Notas das práticas em laboratório: 100,0 Sendo que cada prática vale 20, Nota das provas: 100,0 <ul style="list-style-type: none">• <i>Aulas práticas</i> = $Lab1 + Lab2 + Lab3 + Lab4 + Lab5$• <i>Média</i> = $(Aulas práticas + Prova1 + Prova2)/3$							

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

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: Marcelo de Souza

Documento assinado digitalmente

Chefe de Departamento: Luiz Antonio Belinaso

Documento assinado digitalmente