

**Plataforma Utilizada:**

- Moodle
  - DA3BCM0505-15SA - Processamento da Informação - Raphael Y. de Camargo - 2021.3
  - Os alunos serão adicionados até o dia 24/05/2021

**Horários:**

Atividades Síncronas:

Terças das 10:00 às 12:00, semanal

Quintas das 08:00 às 10:00, semanal

As atividades síncronas não serão utilizadas para o cômputo de notas finais e serão gravadas para os que não puderem participar

**Atendimento de Dúvidas:**

- De modo assíncrono, utilizando a ferramenta de mensagens do moodle
- De modo síncrono, durante os horários de atividades síncronas

**Ementa:** Introdução a algoritmos. Variáveis e tipos de dados. Operadores aritméticos, lógicos e precedência. Métodos/Funções e parâmetros. Estruturas de seleção. Estruturas de repetição. Vetores. Matrizes. Entrada e saída de dados. Depuração. Melhores práticas de programação.

**Cronograma Previsto:**

1. Aula Inaugural + Introdução a Programação e Algoritmos Computacionais
2. Introdução ao Python
3. Estruturas de Seleção
4. Estruturas de Repetição
5. Vetores Unidimensionais
6. Vetores Unidimensionais
7. Simulações computacionais
8. Matrizes
9. Matrizes
10. Aplicações - Modularização 1
11. Aplicações - Modularização 2
12. Fechamento de notas

O cronograma fornece uma previsão dos tópicos a serem abordados em cada semana. Podem haver pequenas alterações no conteúdo de cada semana.

**Referências Bibliográficas:**

O material principal do curso será oferecido na plataforma moodle. Porém, para um aprendizado efetivo, é importante ir além do material fornecido. Abaixo estão alguns livros indicados como bibliografia na ementa da disciplina. Vocês também podem buscar materiais online que possam auxiliá-los no aprendizado.

1. FORBELLONE, André Luiz Villar; EBERSPACHER, Henri Frederico. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3 ed. São Paulo: Prentice Hall, 2005.
2. SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. 5 ed. Porto Alegre: Bookman, 2003.
3. Ascensio, A.F.; Campos, E.A., Fundamentos da Programação de Computadores, Pearson, 3ª edição, 2012

## **Avaliação:**

A avaliação será realizada por meio de atividades semanais. Cada atividade terá uma pontuação máxima, que variará de 1 a 3 pontos, de acordo com a complexidade. As atividades no final na disciplina em sua maioria terão uma pontuação maior que as do início. A pontuação será informada em cada atividade.

O conceito final será calculado com a soma da pontuação de todas as atividades entregues. O total de pontos será 20. Aqueles com 10 ou mais pontos ficarão com conceito D, com 12 ou mais pontos com C, 14 ou mais B e 17 ou mais A.

**Recuperação:** A recuperação será permitida àqueles que tiverem sido reprovados e tiverem entregue pelo menos *70% das atividades pontuadas* até o final do curso. Alunos que não cumpram este critério *serão reprovados e não terão direito à recuperação.*

A recuperação será composta de 1 atividade com valor de 10 pontos. Aqueles que tiverem pontuação superior a 5 ficarão com conceito D. O maior conceito que poderá ser obtido na recuperação é D.

**Importante:** Não serão toleradas atividades de plágio por parte dos alunos. É permitido e incentivado que vocês interajam entre si, por meio dos fóruns ou outros modos. Também podem estudar em conjunto com ferramentas online. Esta interação é importante e ajuda bastante no aprendizado.

Porém, ***cada aluno deverá realizar sua tarefa de modo individual.*** Existem inúmeras maneiras de resolver as atividades e é simples detectar quando diversos alunos enviam a mesma resposta para os exercícios.

Em caso de plágio, *todos os alunos envolvidos serão reprovados na disciplina.*