

QUADRIMESTRE SUPLEMENTAR

PLANO DE ENSINO

Disciplina:	Programação Estruturada (Teoria e Prática)	T-P-I	2-2-4	TURMA	TNB1-MCTA028-15SA
Professor:	Wagner Tanaka Botelho				
Bibliografia Básica:	<ul style="list-style-type: none"> • PINHEIRO, F. A. C. Elementos de programação em C. Porto Alegre, RS: Bookman, 2012. • FORBELLONE, A. L. V.; EBERSPACHER, H. F. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3ª edição. São Paulo, SP: Prentice Hall, 2005. • CORMEN, T. H.; LEISERSON, C. E.; RIVEST, R. L.; STEIN, C. Algoritmos: teoria e prática. 2ª edição. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2002. 				
Bibliografia Complementar:	<ul style="list-style-type: none"> • AGUILAR, L. J. Programação em C++: algoritmos, estruturas de dados e objetos. São Paulo, SP: McGraw-Hill, 2008. • DROZDEK, A. Estrutura de dados e algoritmos em C++. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2009. • KNUTH D. E. The art of computer programming. Upper Saddle River, USA: AddisonWesley, 2005. • SEDGEWICK, R. Algorithms in C++: parts 1-4: fundamentals, data structures, sorting, searching. Reading, USA: Addison-Wesley, 1998. 				
Crítérios de Avaliação:	<p>O Conceito Final (CF) será obtido com:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projeto 01 desenvolvido com base nas Aulas 1-5 definidas no Cronograma (30%); • Projeto 02 desenvolvido com base nas Aulas 1-12 definidas no Cronograma (50%); • Exercícios (20%). <p>Se necessário, a prova substitutiva e o mecanismo de recuperação serão realizados.</p>				
Comunicação:	<ul style="list-style-type: none"> • Os estudantes serão atendidos (dúvidas sobre conteúdos, atividades ou outros esclarecimentos) pelo ambiente virtual (Moodle); • Plantão virtual, via Google <i>Meet</i>, poderá ser agendado, caso seja necessário; • Serão disponibilizados <i>feedbacks</i> individuais, gabaritos de alguns exercícios, sob demanda dos alunos ou escolhidos pelo professor. 				
Observações:	<p>Estratégias didáticas a serem utilizadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videoconferência por meio da plataforma Google <i>Meet</i>; • Aulas ministradas com slides que serão gravadas e o pdf dos slides serão disponibilizados; • Uso do IDE Code::Blocks; • Monitoria com plantão de dúvidas virtual. <p>Recomenda-se o uso de computador para a realização das atividades.</p>				

Cronograma

Semana	Conteúdo / Tema	Tecnologia / Ferramenta (Disponibilização do Conteúdo)	ATIVIDADES (Exercícios)		
			Identificação da Atividade	Ferramenta / Tecnologia	Entrega Obrigatória?
1	Apresentação da Disciplina / Introdução a Linguagem C / Variáveis e Estruturas de Seleção	Slides, Videoaula e Code::Blocks	+ Exercícios para reforçar os conceitos; + Exercícios com correção automática	Code::Blocks e Moodle (Correção Automática)	Não
2	Estruturas de Repetição e Funções				Sim, os exercícios com correção automática
3	Vetores e Arquivos				
4	Matrizes e Recursão				
5	Tipos Definidos pelo Programador				
6	Apresentação – Primeiro Projeto	Vídeoaula e Code::Blocks	Projeto 01	Code::Blocks e Gravação de um Vídeo	Sim (em grupo)
7	Ponteiros (Primeira Parte)	Slides, Videoaula e Code::Blocks	+ Exercícios para reforçar os conceitos; + Exercícios com correção automática	Code::Blocks e Moodle (Correção Automática)	Sim, os exercícios com correção automática
8	Ponteiros (Segunda Parte)				
9	Ordenação				
10	Listas				
11	Filas e Pilhas				
12	Apresentação – Segundo Projeto	Vídeoaula e Code::Blocks	Projeto 02	Code::Blocks e Gravação de um Vídeo	Sim (em grupo)