



PLANO DE CURSO

| | | | |
|-----------------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------|---------------------|
| 1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO: | | | |
| Curso: Bacharelado em Sistemas de Informação | | | |
| Disciplina: Linguagem de Programação I | | Código: SIF03 | |
| Professor: Mirthys Marinho do Carmo Melo | | E-mail: mirthysmcmelo@gmail.com | |
| CH Teórica: 80 | CH Prática: - | CH Total: 80 | Créditos: 04 |
| Pré-requisito(s): Fundamentos de Programação | | | |
| Período: II | | Ano: 2018.1 | |

2. EMENTA: Conceitos fundamentais de programação. Técnica de Refinamentos Sucessivos para resolução de Algoritmos Complexos. Conceitos de subprogramas. Estrutura de Funções na Linguagem C. Bibliotecas de Funções. Estruturas de dados Homogêneas e Heterogêneas. Lista Sequencial. Arquivos.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:

Apresentar as bases teóricas e práticas relacionadas ao conceito de programação, que poderão ser aplicados utilizando qualquer linguagem de programação. Para a criação dos protótipos será utilizada a linguagem C.

4. OBJETIVO(S) ESPECÍFICOS(S) DA DISCIPLINA:

Capacitar o aluno a compreender o funcionamento de uma linguagem de programação, com a finalidade de aplicar os conhecimentos adquiridos para solução de problemas cotidianos, no decorrer do curso de Sistemas de Informação e na vida profissional.

5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Unidade I: Conceitos básicos de linguagem de programação; Criação dos protótipos será utilizada a linguagem C; Estrutura Básica de um Programa; Forma Geral das Funções C; Declaração de Variáveis e Constantes; Utilização de Operadores aritméticos e lógicos. Unidade II: Precedência de Operadores; Conversão de Tipos; Comandos de Controle do Fluxo do Programa; Entender a fundamentação matemática das estruturas de dados; desenvolver pequenos sistemas em C utilizando estruturas de dados tanto homogêneas quanto heterogêneas.

6. METODOLOGIA DO TRABALHO:

Exposição participativa com fixação através de exercícios nos quais serão apresentados os conceitos, objetivando a fixação do assunto via resolução de exercícios e problemas. Utilização de recursos: quadro, pincel, Datashow.

7. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:



AVALIAÇÃO:

1ª Etapa

- a) **Aprendizagem Baseada em Problemas, no valor de 10,0(dez) pontos**
- b) **Avaliação Institucional Escrita, contemplando 4(quatro) questões dissertativas e 2(duas) questões objetivas, individual, no valor de 10,0 (dez) pontos**

2ª Etapa:

- a) **Construção de 1(um) Projeto Desktop, em grupo, no valor de 10,0 (dez) pontos**
- b) **Avaliação Institucional Escrita, contemplando 4(quatro) questões dissertativas e 2(duas) questões objetivas, individual, no valor de 10,0 (dez) pontos**

Obs: detalhes das atividades no item 10. Cronograma de Atividades

FREQUÊNCIA

O aluno deverá ter frequência exigida às aulas e demais atividades de 75% na disciplina. Sua margem de ausência em hipótese alguma deverá ultrapassar os 25%.

8. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:

Diariamente, através do endereço eletrônico: mirthys.melo@faseite.edu.br
Semanalmente, mediante pré-agendamento.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

JAMSA, Kris; KLAMBER, Lars; SANTOS, Jeremias René D. Pereira dos. **Programando em C/C++**. São Paulo: Pearson Education, 1999.

MIZRAHI, Victorine Viviane. **Treinamento em Linguagem C: Módulo I**. São Paulo: Makron Books, 1990.

MIZRAHI, Victorine Viviane. **Treinamento em Linguagem C: Módulo II**. São Paulo: Makron Books, 1990.

SCHILDT, Herbet; MAYER, Roberto Carlos. **C completo e total**. São Paulo: Makron Books, 1997.

COMPLEMENTAR:

GUIMARÃES, Ângelo Moura; LAGES, Newton A. de Castilho. **Algoritmos e Estruturas de Dados**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

ZIVIANI, Nívio. Projeto de. **Algoritmos com Implementação em Pascal e C**. São Paulo: Pioneira, 1999.

10. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES:

1ª Etapa



1ª Atividade – Aprendizagem Baseada em Problemas: consiste em praticar o aprendizado em sala de aula, através do desenvolvimento de códigos baseados em problemas reais de computação.

2ª Etapa

1ª Atividade – Construção de 1(um) Projeto Desktop: consiste em construir um programa completo, baseado em um mini-mundo proposto.

| Fases | Descrição | Ponto(s) |
|--------------|---------------------------------|-----------------|
| Fase 1 | Criação do Mini-Mundo | 3,0 |
| Fase 2 | Descrição das funcionalidades | 1,5 |
| Fase 3 | Desenvolvimento da Documentação | 2,5 |
| Fase 4 | Apresentação do programa | 3,0 |

11. INFORMACÕES COMPLEMENTARES: