




UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO  
CONSELHO UNIVERSITÁRIO

		<b>UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO PROGRAMA DE DISCIPLINA</b>		
<b>NOME</b>		<b>COLEGIADO</b>	<b>CÓDIGO</b>	<b>SEMESTRE</b>
Algoritmos e Programação		CECOMP	CCMP0016	2018-2
<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>TEÓR: 30</b>	<b>PRÁT: 30</b>	<b>HORÁRIOS:</b> Terças e quintas das 8:00h às 10:00h.	
<b>CURSOS ATENDIDOS</b>				<b>SUB-TURMAS</b>
Engenharia Civil				13
<b>PROFESSOR (ES) RESPONSÁVEL (EIS)</b>				<b>TITULAÇÃO</b>
Marcus Vinícius Midená Ramos				Doutor
<b>EMENTA</b>				
Conceito de algoritmo. Lógica de programação e programação estruturada. Linguagem de definição de algoritmos. Estrutura de um algoritmo. Constantes. Identificadores. Variáveis. Declaração de variáveis. Operações Básicas. Comandos de Entrada e Saída. Estruturas de Controle de Fluxo. Conceito e classificação de Linguagens de Programação. Introdução à uma Linguagem de Programação de alto nível estruturada. Ambiente de programação. Componentes da Linguagem de Programação selecionada: estrutura de um programa, identificadores, palavras reservadas, variáveis, constantes, declaração de variáveis, operações básicas, comandos de entrada e saída, estruturas de controle de fluxo, estruturas de dados homogêneas e modularização.				
<b>OBJETIVOS</b>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tornar os alunos capazes de visualizar soluções computacionais para problemas através da aplicação dos conceitos da lógica de programação e dotá-los da capacidade de construção de programas, em linguagem de alto nível estruturada, que implementem as soluções vislumbradas.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico e abstrato do aluno;</li><li>• Familiarizar o aluno com o modelo seqüencial de computação;</li><li>• Apresentar técnicas e linguagens para representação e construção de algoritmos simples;</li><li>• Apresentar conceitos básicos de linguagens de programação;</li><li>• Capacitar o aluno no uso da linguagem C (exceto ponteiros e arquivos);</li><li>• Treinar o aluno no processo básico de desenvolvimento de software (concepção, edição, execução e teste de programas de computador).</li></ul>				
<b>METODOLOGIA (recursos, materiais e procedimentos)</b>				
A disciplina será trabalhada com aulas expositivo-dialogadas, onde serão fornecidos				



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO  
CONSELHO UNIVERSITÁRIO**

os componentes teóricos e conceituais. Após a exposição da teoria, os alunos participam de aulas práticas, ministradas em laboratório, para experimentação e fixação dos conteúdos.

**FORMAS DE AVALIAÇÃO**

Média aritmética de duas provas. O aluno que obtiver média igual ou superior a 7,0 e frequência igual ou superior a 75% estará aprovado por média. O aluno que obtiver média maior ou igual a 4,0 e menor que 7,0 e frequência igual ou superior a 75% estará apto a fazer a prova final. O aluno que obtiver média nas duas avaliações menor que 4,0 ou frequência inferior a 75% estará reprovado. O aluno submetido ao exame final será considerado aprovado se obtiver média aritmética igual ou superior a 5,0, considerando-se a média entre a média das duas provas iniciais e a nota da prova final.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

	<b>TEMAS ABORDADOS/DETALHAMENTO DA EMENTA</b>
1	Computador. Computação. Algoritmo. Fluxograma e pseudocódigo.
2	Laboratório de algoritmos.
3	Constantes. Variáveis. Identificadores. Palavras reservadas. Operadores.
4	Laboratório de algoritmos.
5	Tipos de dados primitivos.
6	Laboratório de algoritmos.
7	Estruturas de controle de fluxo.
8	Laboratório de algoritmos.
9	Conceitos básicos de linguagens de programação.
10	Laboratório de programação.
11	Características e estrutura de programas C.
12	Laboratório de programação.
13	Declaração de variáveis e operadores.
14	Laboratório de programação.
15	Funções de entrada e saída.
16	Laboratório de programação.
17	Estruturas de controle de fluxo I
18	Laboratório de programação.
19	Estruturas de controle de fluxo II.
20	Laboratório de programação.
21	Vetores.
22	Laboratório de programação.
23	Cadeias de caracteres.
24	Laboratório de programação.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO  
CONSELHO UNIVERSITÁRIO**

25	Funções I.
26	Laboratório de programação.
27	Funções II.
28	Laboratório de programação.
29	Recursão.
30	Laboratório de programação.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Fundamentos da Programação de Computadores – Ana Fernanda Gomes Ascencio, Edilene Aparecida Veneruchi de Campos - 3ª edição – Editora Pearson Prentice Hall.
- C Completo e Total – Herbert Schildt – Editora Pearson Makron Books – 2006.
- Lógica de Programação – Irenice de Fátima Carboni – Editora Thomson.
- Algoritmos, Teoria e Prática – Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest, Clifford Stein – Editora Campus – 2002.

____/____/____ DATA	_____ ASSINATURA DO PROFESSOR	____/____/____ HOMOLOGADO NO COLEGIADO	_____ COORD. DO COLEGIADO
------------------------	-------------------------------------	--	---------------------------------