

Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores I

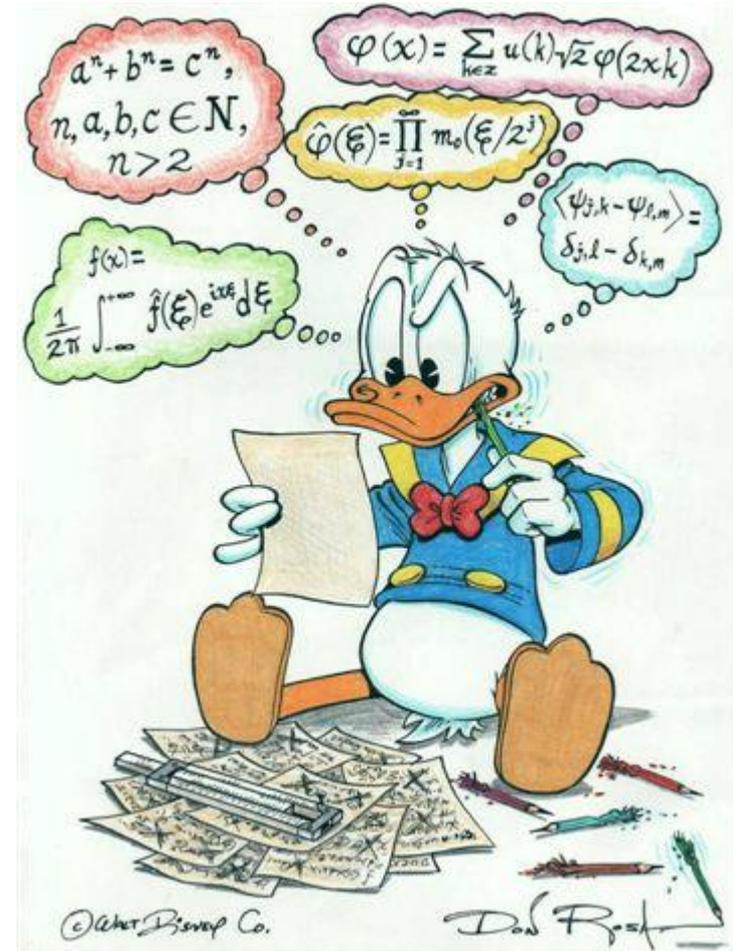
Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br

Apresentações

- Quem sou eu?
 - Leonardo Murta
 - <http://www.ic.uff.br/~leomurta>
- Quem são vocês?
 - Nome?
 - Onde estudou? O que sabe de computação?
 - Algum *hobby* “sério”?
 - Expectativas para esta disciplina?

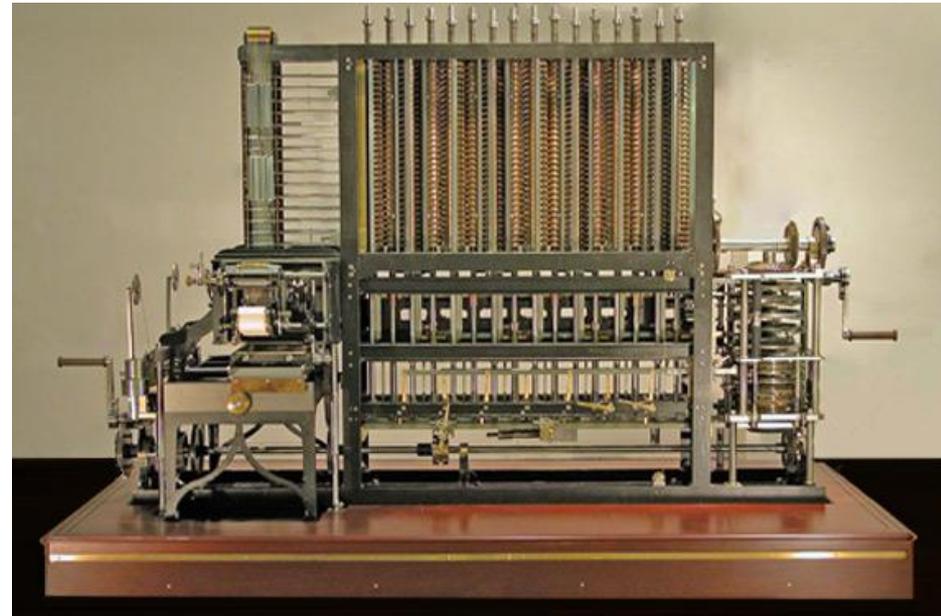
Um pouco de história...

- O ser humano precisa fazer contas para
 - Movimentações financeiras
 - Previsão do tempo
 - Simulações
 - Projeto de estruturas
 - Defesa
 - Entretenimento
 - Etc.



Um pouco de história...

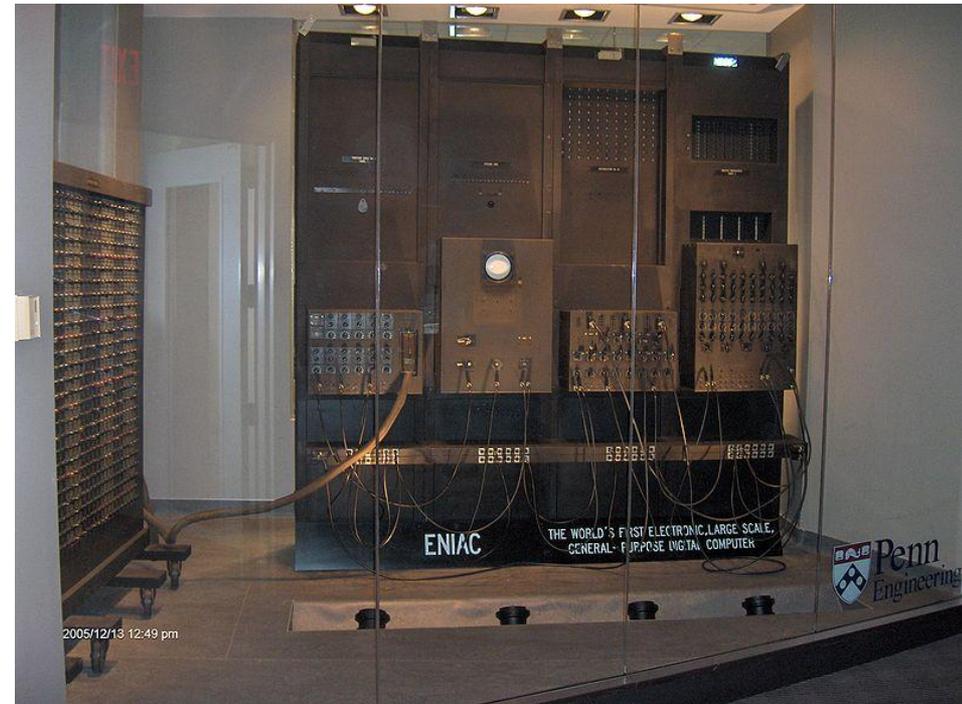
- 2400 AC: **Ábaco**
 - Primeira tentativa de se criar um artefato de contar
- 1642: **Pascalina**
 - Criada por Blaise Pascal, aos 19 anos
 - Uma das primeiras máquinas mecânicas de calcular
- 1822: **Primeiro computador mecânico**
 - Projetado por Charles Babbage mas não terminado devido à falta de recursos
 - Posteriormente, o seu projeto foi construído e exposto em um museu



Máquina de Babbage
<http://www.computerhistory.org>

Um pouco de história...

- 1943: **ENIAC**
 - Primeiro computador eletrônico
 - Construído na Universidade da Pensilvânia
 - Ocupava uma sala inteira
 - Pesava 30 toneladas
 - Consumia 200 kw de potência
 - Entrada: leitora de cartões perfurados
 - Saída: perfuradora de cartões



ENIAC

<http://www.upenn.edu>

Um pouco de história...

- Hoje: **Laptop**
 - Tamanho limitado ao teclado ou monitor
 - Peso em torno de 1 kg
 - Consumo em torno de 50 w
 - Entrada: teclado
 - Saída: monitor



MacBook Air

<http://www.apple.com>

Hardware x Software

Hardware

- Peças
- Corpo



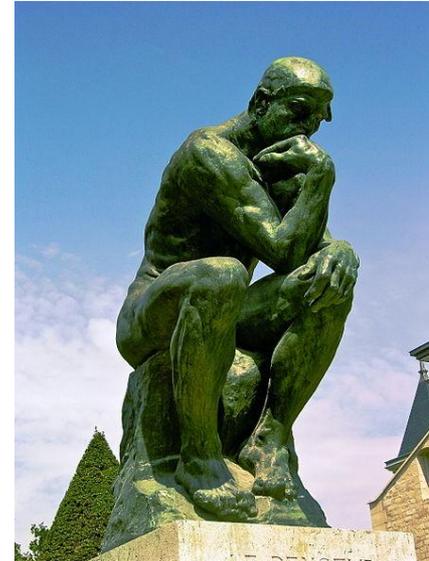
Software

- Programas
- Alma



Objetivos da Disciplina

- Solucionar problemas (x 1000)
- Programar em Java
 - Criada pela SUN (hoje Oracle) em 1995
 - Uma das linguagens mais populares do mundo
 - fácil partir para outras linguagens, se necessário



Avaliação

$Avaliação_1 = \text{Prova sem consulta}$

$Avaliação_2 = \text{Prova sem consulta}$

$Avaliação_3 = \frac{(Participação + 2 \times Trabalho)}{3}$

$Média = \frac{(2 \times Avaliação_1 + 2 \times Avaliação_2 + Avaliação_3)}{5}$

Aulas

- Quartas
 - Sala 402 do bloco H (UFASA)
- Sextas
 - Sala 320 do bloco E (laboratório de introdução a informática)
 - Aulas de 4 horas: serão passadas duas listas de presença, uma referente a cada duas horas.
- Monitoria
 - Sala 321 do bloco E
 - Verificar os dias e horários disponíveis

Avaliação

- APROVADO

Presença $\geq 75\%$

E

Média ≥ 6

- VERIFICAÇÃO SUPLEMENTAR (prática, no laboratório)

Presença $\geq 75\%$

E

$4 \leq \textit{Média} < 6$

Será aprovado na VS se tirar nota maior ou igual a 6

- REPROVADO

Presença $< 75\%$

OU

Média < 4

Segundo o Regulamento...

- Presença
 - 75% das aulas (Art. 80, §14)
 - Nenhuma falta será abonada (Art. 80, §15)
- Segunda Chamada
 - Não será permitida a Avaliação de Aprendizagem em Caráter Excepcional (i.e., 2ª chamada)
 - Com exceção dos casos citados no Art. 87 (**congressos, competições ou serviço militar**), de acordo com os procedimentos do Art. 88 (**aviso na coordenação do curso com 30 dias de antecedência**).

Grupos

- Para as atividades da *Avaliação*₃
 - Grupos de 4 participantes
 - Constituídos na primeira semana de aula
 - Mesma formação até o final do curso
 - Entreguem por e-mail (assunto: Prog I - Grupo) o nome e o e-mail de cada participante do grupo.
- Autoavaliação
 - No final do curso, cada membro avaliará todos os membros do grupo
 - Essa informação será usada na distribuição das notas
 - Seja pró-ativo desde o início

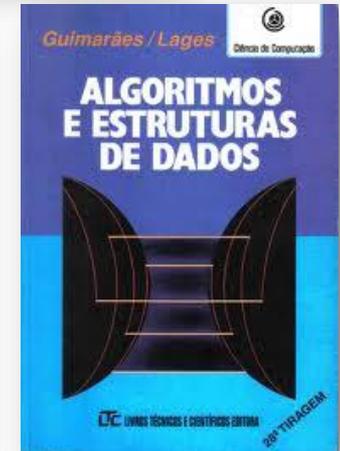
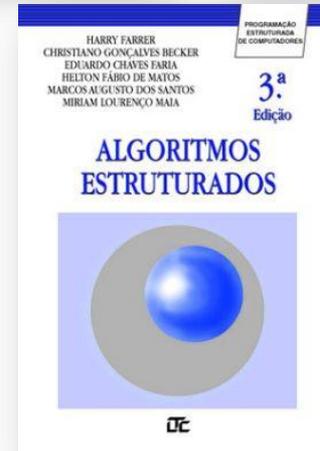
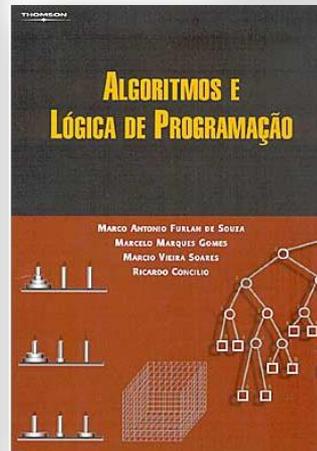
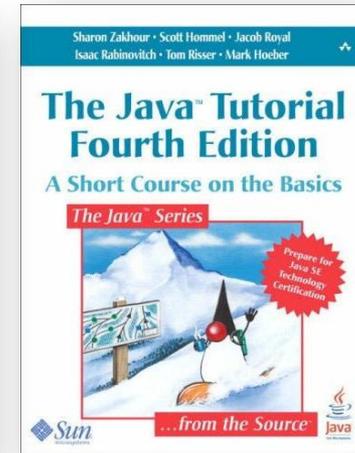
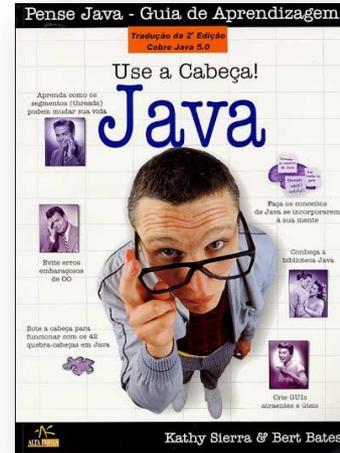
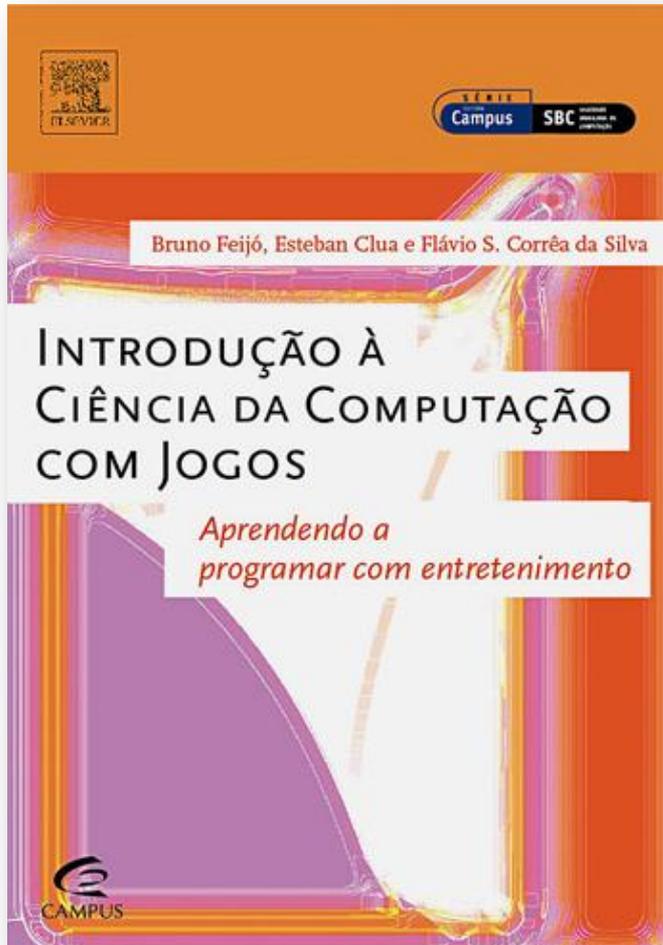
Trabalho

- **Objetivo: Fazer um jogo**
 - Combinar com o professor o tema escolhido para o jogo
 - Os grupos podem optar por implementar jogos já conhecido (ex.: jogo da velha) ou criar seus próprios jogos
 - Código fonte deve ser entregue no final
- Atraso na entrega do trabalho terá 1 ponto de multa por dia

Trabalho

- Dois seminários serão feitos durante o curso
- 1º seminário
 - Explicar como será o seu jogo
 - Apresentar desenhos e fluxogramas detalhando a dinâmica do jogo
- 2º seminário
 - Apresentar o jogo funcionando
 - Discutir as dificuldades encontradas durante o desenvolvimento

Bibliografia do curso



Página do curso



Instituto de computação

Leonardo Gresta Paulino Murta
 Assistant Professor (Professor Adjunto II), IC/UFF
 D.Sc., COPPE/UFRJ, 2006
 M.Sc., COPPE/UFRJ, 2002
 B.Sc., IM/UFRJ, 1999

Programação de Computadores I

Logística

Disciplina: TCC00173 - Programação de Computadores I
 Data: quartas de 9h às 11h e sextas de 9h às 13h
 Local: sala 402 do bloco H (UFASA)
 Lista: <http://groups.google.com/group/uff-prog1-2012-1> (importante: todos os alunos **devem** se cadastrar nesta lista)

Avaliação

Média = $(2 \times \text{Avaliação1} + 2 \times \text{Avaliação2} + \text{Avaliação3}) / 5$
 Avaliação1 = Prova sem consulta
 Avaliação2 = Prova sem consulta
 Avaliação3 = $(\text{Participação} + 2 \times \text{Trabalho}) / 3$

APROVADO

- Home
- Publications
- Courses (portuguese)
 - 2012.1
 - Gerência de Configuração
 - Programação de Computadores I
 - 2011.2
 - 2011.1
 - 2010.2
 - 2010.1
 - 2009.2
 - 2009.1
 - 2008.2
- Speeches
- Contact

Leiam as **regras** do curso no site, anotem as **datas** e tragam as dúvidas na próxima aula!!!

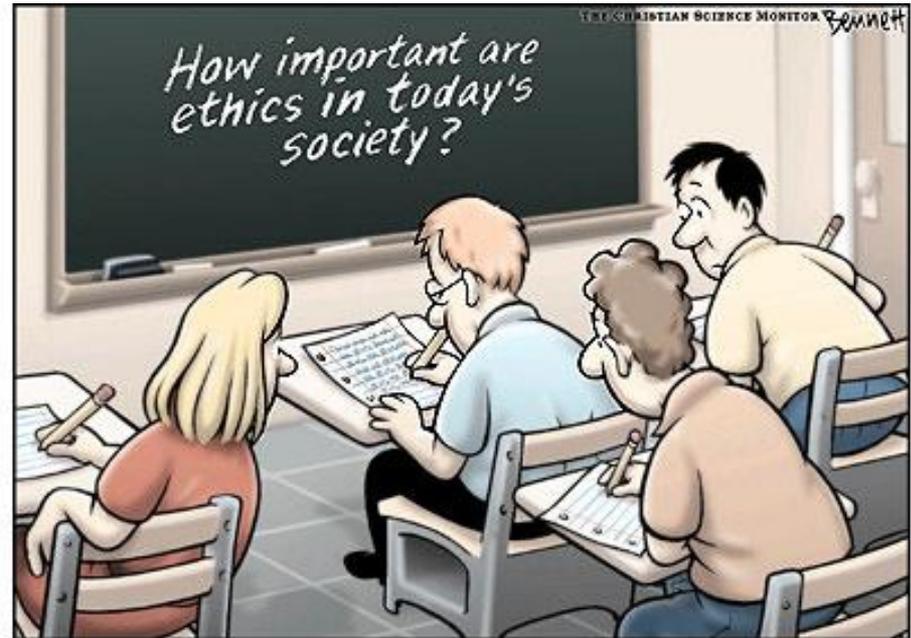
<http://www.ic.uff.br/~leomurta>

(dica: monitorem com <http://www.changedetection.com>)

Importante: cadastrem-se no Google Groups informado no site!

Fair Play!

- Não colar ou dar cola em provas
- Não plagiar o trabalho
- Não trapacear nas leituras e listas de exercício
- Não sobrecarregar os colegas do grupo
- Não assinar presença por colegas
- Dar crédito apropriado quando usar trabalhos de terceiros



<http://www.claybennett.com/pages/ethics.html>

Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores I

Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br