

# Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores I

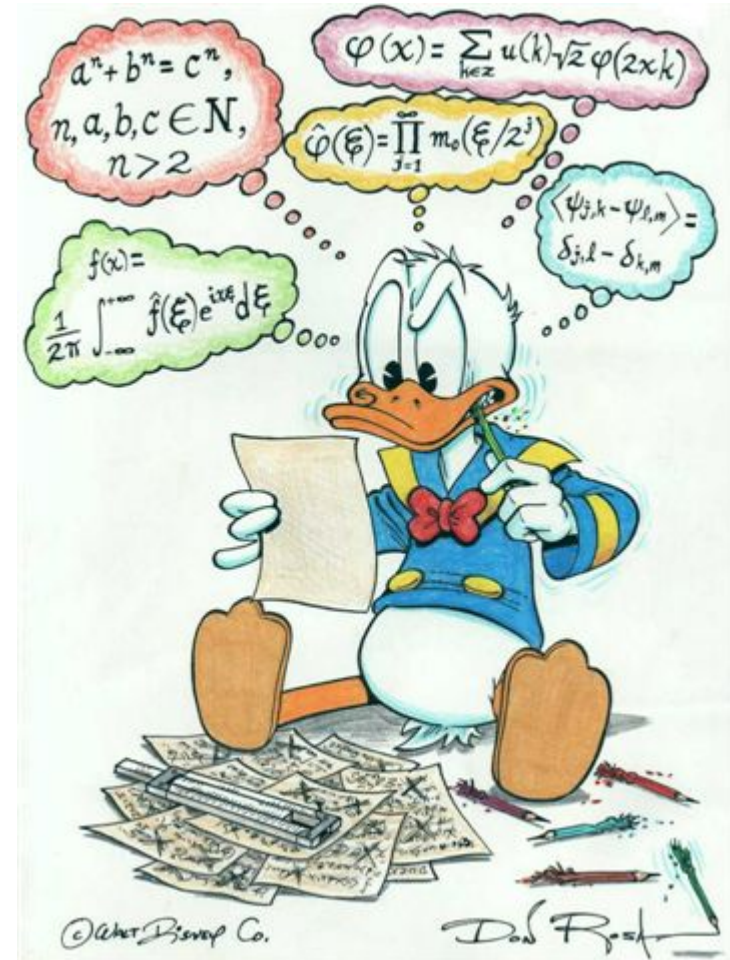
Leonardo Gresta Paulino Murta  
leomurta@ic.uff.br

# 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?

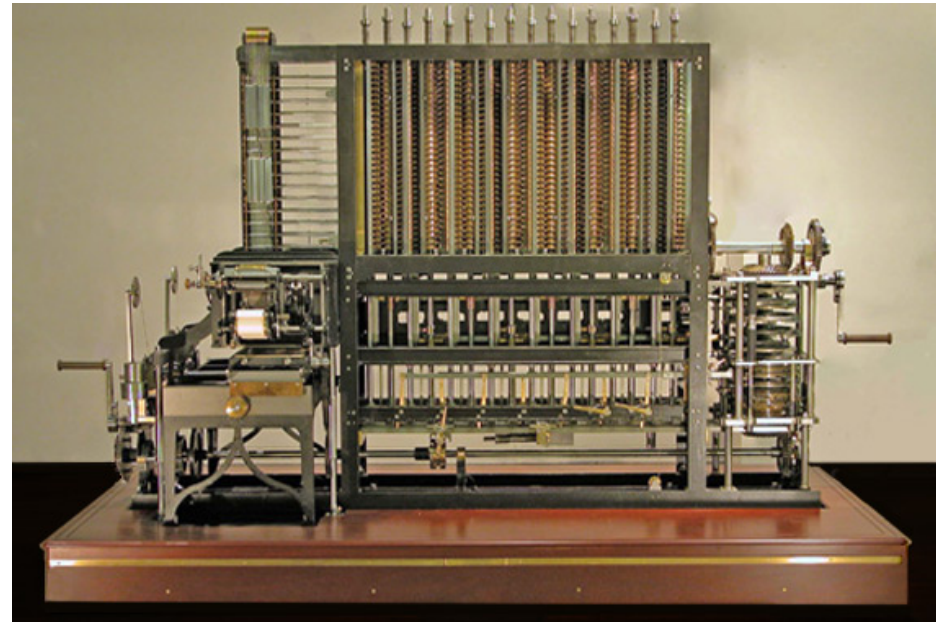
# Um pouco de história...

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



# Um pouco de história...

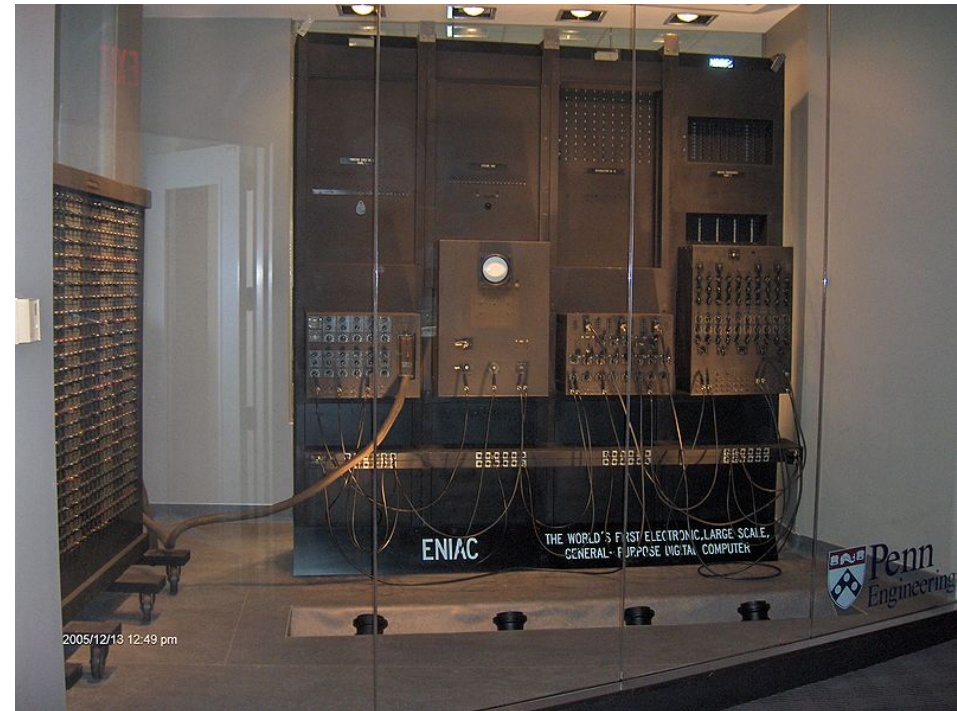
- 2400 AC: **Ábaco**
  - Primeira tentativa de se criar um artefato de contar
- 1642: **Pascalina**
  - Criada por Blaise Pascal, aos 19 anos
  - Uma das primeiras máquinas mecânicas de calcular
- 1822: **Primeiro computador mecânico**
  - Projetado por Charles Babbage mas não terminado devido à falta 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*<sub>1</sub> = Prova sem consulta

*Avaliação*<sub>2</sub> = Prova sem consulta

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

# Avaliação

**Caso Média das Provas  $\geq 6$  OU  
falta em Avaliação<sub>1</sub> OU  
falta em Avaliação<sub>2</sub>:**

$$Média = \frac{(Avaliação_1 + Avaliação_2 + Avaliação_3)}{3}$$

**Caso contrário:**

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

# Avaliação

- APROVADO

*Presença*  $\geq 75\%$

E

*Média*  $\geq 6$

- VERIFICAÇÃO SUPLEMENTAR

*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*  $< 4$

# Aulas

- Quartas
  - Sala 205 do bloco H (UFASA)
- Sextas
  - Sala 202 do bloco H (UFASA)
  - 4 horas de aula: serão passadas duas listas de presença, uma para cada duas horas.
- Monitoria
  - Sala 321 do bloco E
  - Verificar os dias e horários disponíveis

# 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<sub>3</sub>*
  - 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

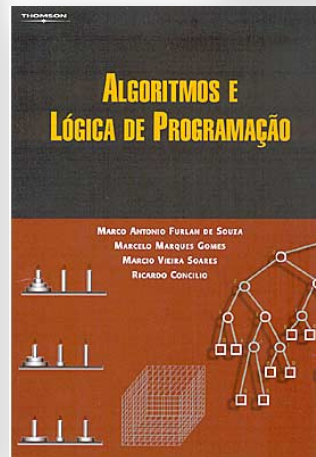
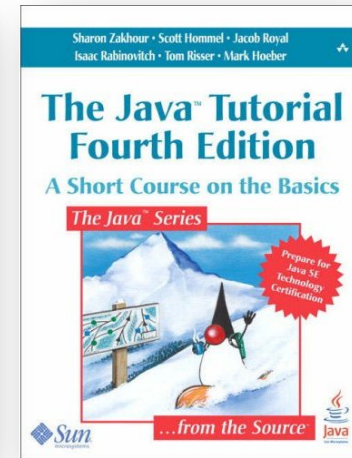
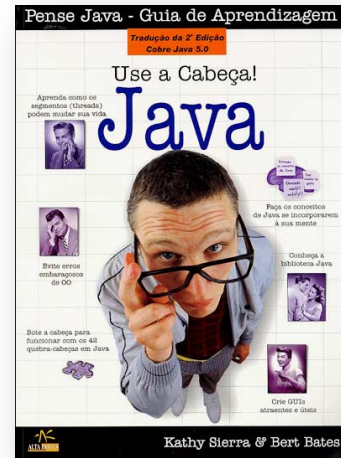
- Objetivo: Fazer um **jogo**
  - Combinar com o professor o tema escolhido para o jogo
  - Os grupos podem optar por implementar jogos já conhecido (ex.: Space Invaders, Pac Man, Missile Command, Arkanoid, etc.) ou criar seus próprios jogos
  - Código fonte deve ser entregue no final
- Atraso na entrega 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/UF RJ, 2006  
 M.Sc., COPPE/UF RJ, 2002  
 B.Sc., IM/UF RJ, 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 grupo do Facebook 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