

Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores



Apresentações

- Quem sou eu?
 - Leonardo Murta
 - <http://www.ic.uff.br/~leomurta>
- Quem são vocês?
 - Nome?
 - Onde estudou?
 - Você conhece alguma linguagem de programação?
 - Por que você escolheu cursar Engenharia Mecânica, Elétrica ou Geofísica?

Objetivos da Disciplina



- Solucionar problemas (x 1000)
- Desenvolver pensamento computacional
- Escrever e ler na linguagem do computador
- Objetivo secundário: Programar em Python
 - Atualmente a mais popular linguagem introdutória de cursos de programação nas universidades top dos EUA
 - Criada por Guido van Rossum, por volta de 1991
 - Fácil partir para outras linguagens, se necessário

Quem usa Python?

Google



 Dropbox



 Spotify®

NETFLIX

<https://realpython.com/world-class-companies-using-python/>

Site do Curso



Home
Courses
2021.1
Engenharia de Software I
Programação de Computadores
2020.2
2020.1
2019.1
2018.2
2018.1
2017.2
2017.1
2016.2
2016.1
2015.2
2015.1
2014.2

Programação de Computadores

Logística

Disciplina: TCC00326 - Programação de Computadores (turma O1).
Data: terças e quintas, de 14:00 às 16:00 (veja o cronograma no final desta página).
Sala: **Google Meet** informado no **Google Classroom**.

Todos os alunos **devem** estar inscritos na nossa sala de aula virtual do **Google Classroom**. Caso você não esteja inscrito, entre em contato comigo.

Ementa

- Conceitos básicos de programação: algoritmos e estruturas de dados.
- Comandos e estruturas de controle.
- Sub-programação.
- Metodologia de desenvolvimento de programação ou subprograma.

Dinâmica do curso

A dinâmica adotada para este curso é conhecida como **Aula Invertida**, onde os alunos assistem a aulas assíncronas (i.e., gravadas), no horário que for mais conveniente para eles, e as aulas síncronas (i.e., ao vivo) ocorrem com o objetivo de tirar dúvidas. Essa dinâmica está alinhada com a recomendação da Resolução 197/2020, Art. 10, § 6º, de ter de 30% a 50% de atividades síncronas e as demais assíncronas.

As aulas assíncronas serão disponibilizadas em vídeo no **Google Classroom**. Os alunos devem assistir as aulas segundo o cronograma apresentado no final desta página e fazer os exercícios propostos no final de cada aula.

Além das aulas assíncronas, reservamos as quinta-feiras, das 14h às 16h, para aulas síncronas, visando tirar dúvidas dos alunos. Essas aulas síncronas serão via **Google Meet** informado no **Google Classroom**. É importante que os alunos assistam a aula da semana e façam os exercícios propostos nos slides antes da aula síncrona daquela semana, já que o propósito dessas aulas síncronas é tirar dúvidas. Além disso, os alunos que preferirem podem ainda postar as suas dúvidas no **Google Classroom** para serem respondidas assincronamente.

<http://www.ic.uff.br/~leomurta/courses/2021.1/prog.html>

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

Sala Virtual

- Sala de aula invertida
- Google Classroom: <https://classroom.google.com>
 - Aulas assíncronas
 - Materiais (link para as aulas gravadas, link do site, link do Google Meet, etc.)
 - Mural de Mensagens
 - Monitoria
 - Avaliações
- Google Meet: <https://meet.google.com>
 - Aulas síncronas de dúvidas
 - Sem cobrança de presença
 - Toda quinta-feira, das 14h às 16h
- Entrem com o e-mail @id.uff.br

Gravação das aulas

- As aulas síncronas serão gravadas
 - Alunos que não puderam participar terão uma segunda chance
 - Alunos que participaram poderão rever as discussões
- Direito de imagem
 - Caso não queira a sua imagem na gravação, desligue a câmera
 - Caso não queira a sua vez na gravação, use o chat
- Escopo
 - As gravações são para uso exclusivo deste curso
 - Para outro uso, é necessário autorização das partes envolvidas

Avaliação

- Avaliação continuada do aprendizado com testes a cada semana
 - Inicia só depois de 1 mês
 - Programa avaliado por execução
- Assíncronas
 - 48 horas para entregar
- Individuais
 - Honestidade é uma virtude importante
 - Mecanismos de detecção de plágio
- Por se tratar de avaliações assíncronas e continuadas
 - Não teremos Segunda Chamada
 - Não teremos Verificação Suplementar

Avaliação

- Nota final
 - Média aritmética simples das notas das avaliações
- Aprovado
 - Se *nota final* ≥ 6
- Reprovado
 - Se *nota final* < 6

Ferramentas

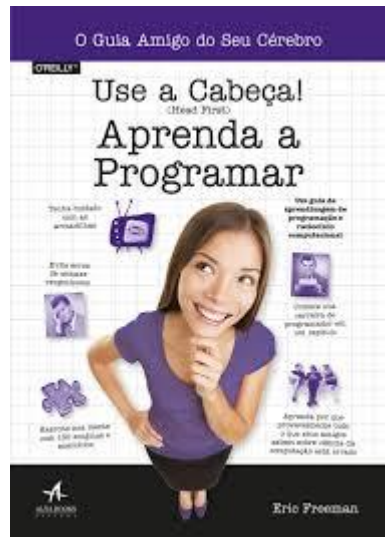


<https://www.python.org/downloads/>



<https://www.jetbrains.com/pt-br/pycharm/download>
(baixar a versão Community, que é gratuita)

Bibliografia do curso

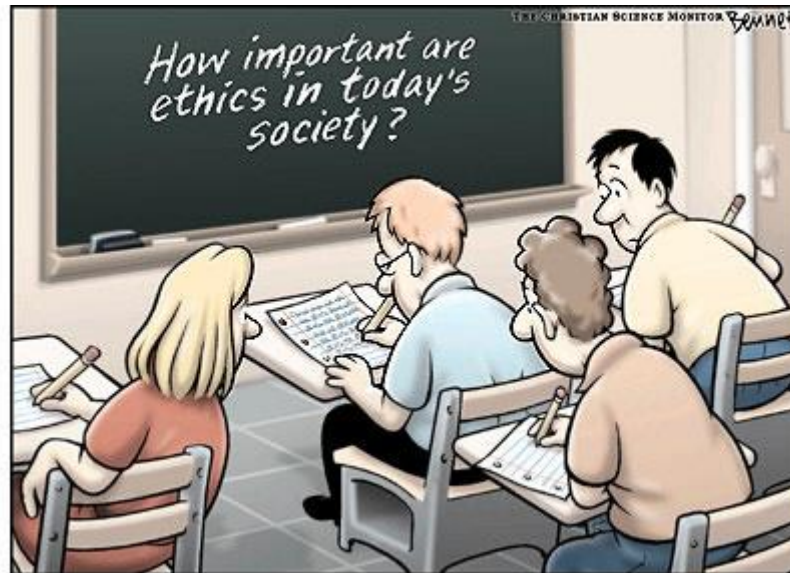


<https://docs.python.org/pt-br/3/tutorial/index.html>

Dois conselhos

1. Aprender a programar é como aprender a tocar um instrumento musical: não basta ler, **tem que praticar**
2. Escreva seus programas de forma que seja fácil para outras pessoas entenderem

Fair Play!



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

Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores

