

Programa Analítico de Disciplina

INF 110 - Programação I

Departamento de Informática - Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas

Catálogo: 2024

Número de créditos: 6

Carga horária semestral: 90h

Carga horária semanal teórica: 4h

Carga horária semanal prática: 2h

Carga horária de extensão: 0h

Semestres: I

Objetivos

- Introduzir técnicas de desenvolvimento de algoritmos para resolução de problemas por computador
- Ensinar os conceitos de programação estruturada e introduzir conceitos de programação orientada a objetos
- Aplicação prática, em laboratório e em atividades extraclasse, dos conceitos acima, no desenvolvimento de programas de computador

Ementa

Organização de sistemas de computação. Algoritmos, tipos de dados e programas. Introdução a uma linguagem de programação orientada a objetos. Aplicações.

Pré e correquisitos

Não definidos

Oferecimentos obrigatórios

Curso	Período
Ciência da Computação	1

Oferecimentos optativos

Curso	Grupo de optativas
Bioquímica	Geral
Ciências Biológicas - Bacharelado	Geral
Ciências Biológicas - Licenciatura (Integral)	Geral
Engenharia Agrícola e Ambiental	Geral
Engenharia de Agrimensura e Cartográfica	Geral
Engenharia de Alimentos	Inovador

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://siadoc.ufv.br/validar-documento> com o código: 6730.2UY8.RARY

Química - Bacharelado	Geral
Química - Licenciatura (Integral)	Geral

INF 110 - Programação I

Conteúdo					
Unidade	T	P	ED	Pj	To
1. Organização de sistemas de computação 1. Histórico do desenvolvimento dos computadores 2. Noções básicas sobre hardware: diagrama de um sistema de computação envolvendo os periféricos 3. Resolução de problemas por computador: processo de abstração 4. Noções sobre execução de programas 5. Aritmética binária	8h	0h	0h	0h	8h
2. Algoritmos, tipos de dados e programas 1. Conceito de processo e algoritmo 2. Finitude de algoritmo 3. Notação de algoritmos 4. Introdução ao conceito de variáveis e células de memória 5. Resolução de problemas através de algoritmos sequenciais	8h	0h	0h	0h	8h
3. Introdução a uma linguagem de programação orientada a objetos 1. Estruturas básicas da linguagem 2. Tipos básicos e tipos estruturados 3. Estruturas de controle elementares e blocos 4. Subprogramas e passagens de parâmetros 5. Introdução à noção de classes e objetos	24h	0h	0h	0h	24h
4. Aplicações 1. Aplicações numéricas (raízes, máximos, mínimos de funções, cálculo de funções por meio de séries) e não numéricas (processamento de cadeias de caracteres, algoritmo simples de ordenação e de pesquisa) 2. Nas aplicações de processamento de cadeias de caracteres, estudar os problemas envolvendo arranjos e apontadores e também alocação dinâmica de memória	20h	0h	0h	0h	20h
5. Organização de sistemas de computação 1. Utilização de um ambiente computacional básico: operação de equipamentos, obtenção de uma conta em um sistema em rede, noções iniciais de comandos de um sistema operacional 2. Introdução prática a aplicativos simples, como editores de texto, gerenciadores de recursos e navegadores 3. Execução de procedimentos para a produção de programas em uma linguagem de programação: edição, compilação, verificação de erros, execução de um programa	0h	4h	0h	0h	4h
6. Algoritmos, tipos de dados e programas 1. Tradução de algoritmos simples para programas em uma linguagem de programação 2. Programas utilizando variáveis	0h	4h	0h	0h	4h
7. Introdução a uma linguagem de programação orientada a objetos 1. Desenvolvimento de programas envolvendo estruturas condicionais	0h	12h	0h	0h	12h

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://siadoc.ufv.br/validar-documento> com o código: 6730.2UY8.RARY

2.Desenvolvimento de programas envolvendo estruturas de repetição 3.Programas com chamadas de funções, passagem de parâmetros por valor e por referência 4.Separação de códigos de um sistema em vários arquivos, utilização de ferramentas para gerenciamento de projetos 5.Programas utilizando estruturas de dados homogêneas (arrays) 6.Programas utilizando estruturas de dados heterogêneas (registros) 7.Programas utilizando noções básicas de classes de objetos					
8.Aplicações 1.Desenvolvimento de programas para implementar aplicações numéricas 2.Desenvolvimento de programas envolvendo processamento de cadeias de caracteres	0h	10h	0h	0h	10h
Total	60h	30h	0h	0h	90h

Teórica (T); Prática (P); Estudo Dirigido (ED); Projeto (Pj); Total (To);

Planejamento pedagógico	
Carga horária	Itens
Teórica	Apresentação de conteúdo oral e escrito em quadro convencional
Prática	Prática executada por todos os estudantes e Resolução de problemas
Estudo Dirigido	<i>Não definidos</i>
Projeto	<i>Não definidos</i>
Recursos auxiliares	<i>Não definidos</i>

INF 110 - Programação I

Bibliografias básicas

Descrição	Exemplares
DEITEL, H. M. e DEITEL, P. J. C : como programar. 5.ed. São Paulo: Person Prentice Hall, 2006.	22
FARREL, Joyce. Lógica e design de programação: introdução. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2010	45
HOLZNER, Steven. Programando em C++: um guia prático para programação profissional. Rio de Janeiro: Campus, 1993	5

Bibliografias complementares

Descrição	Exemplares
DAVIS, Stephen R. Começando a programar em C++ para leigos. Curitiba, PR: Alta Books, 2011	2
DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. C++: como programar. 1. reimpr ed. São Paulo: Prentice Hall, 2008	6
ELLIS, M. A. C : manual de referência comentado. Rio de Janeiro: Campus, 1993.	1
FRIEDMAN, F. L. and KOFFMAN, E. B. Problem solving, abstraction, and design using C . Reading, Mass: Addison-Wesley, 1994.	3
HOLZNER, Steven. Programando com visual C++. São Paulo, SP: LTC, 1993.	7
KRIS, Jamsa. Salvo pelo C++. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1994.	1
LIPPMAN, S. B. C primer. 3.ed. Reading, Mass: Addison-Wesley, 1998.	1
STRAUSTRUP, Bjarne. The C++ programming language. 3. ed. Reading, Massachusetts, Addison-Wesley, 1997	3