

# Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores I

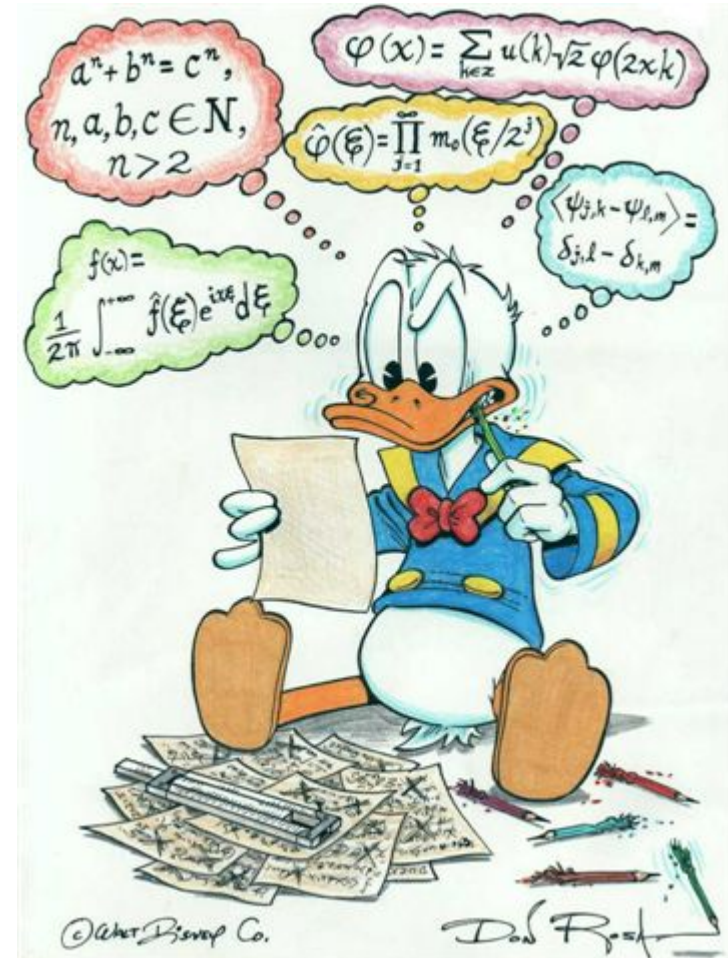
Leonardo Gresta Paulino Murta  
leomurta@ic.uff.br

# 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?

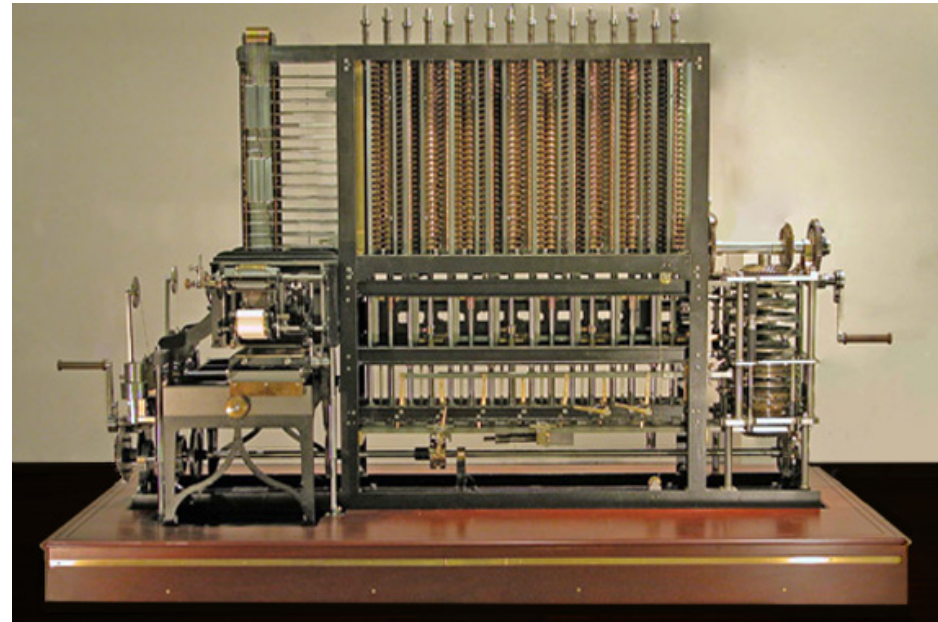
# Um pouco de história...

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



# Um pouco de história...

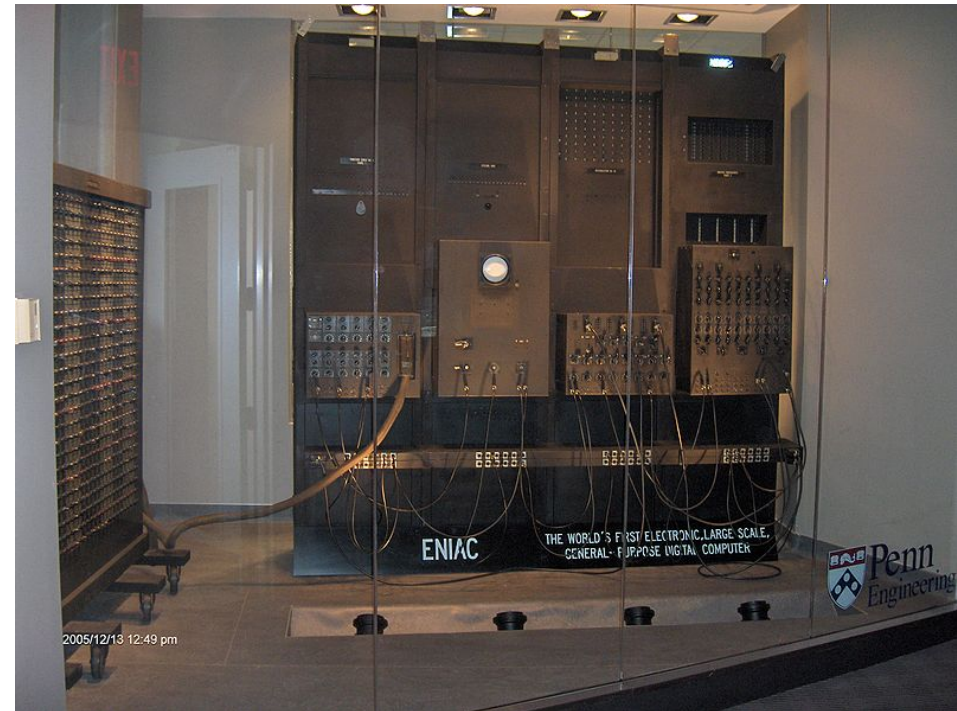
- 2400 AC: **Ábaco**
  - Primeira tentativa de se criar um artefato de contar
- 1642: **Pascalina**
  - Criada por Blaise Pascal, aos 19 anos
  - Uma das primeiras máquinas mecânicas de calcular
- 1822: **Primeiro computador mecânico**
  - Projetado por Charles Babbage mas não terminado devido à falta 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 Pascal
  - Linguagem voltada para o aprendizado de programação
  - 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  $\geq 4$  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*  $< 4$

# 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 5 participantes
  - Constituídos na primeira semana de aula
  - Mesma formação até o final do curso
  - Entreguem por e-mail (assunto: Prog I - Grupo) a matrícula e o nome 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

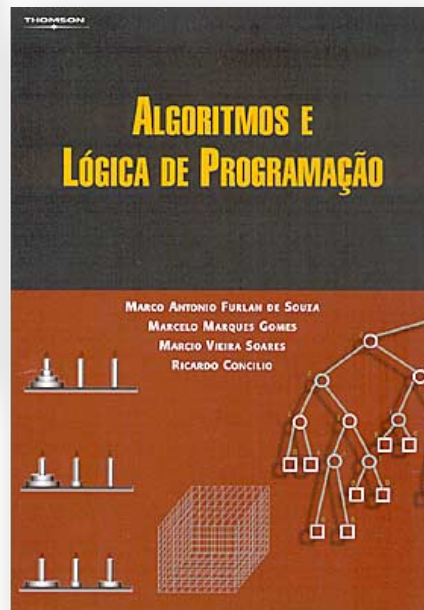
- Fazer um Jogo da Velha, obedecendo às seguintes regras:
  - O jogador joga contra o computador
  - O computador nunca pode perder
  - O jogador deve poder escolher “O” ou “X” para jogar
  - O jogador deve poder escolher quem começará o jogo
  - O jogador deve poder jogar novamente sem ter que reiniciar o programa



# Trabalho

- Entrega e avaliação:
  - Código fonte deve ser entregue ao professor em meio digital, na data estipulada no cronograma
  - O grupo deve fazer uma breve apresentação (até 20 minutos) dizendo os desafios enfrentados e as decisões tomadas durante o trabalho
  - Será avaliado tanto a corretude quanto a qualidade do código
- Atraso na entrega do trabalho terá 1 ponto de multa por dia

# Bibliografia do curso



# Página do curso



**Leonardo Gresta Paulino Murta**  
Assistant Professor (Professor Adjunto III), 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: segundas, quartas e sextas de 20h às 22h  
Local: a confirmar  
Grupo: <https://www.facebook.com/groups/prog12014.1/> (importante: todos os alunos **devem** se cadastrar neste grupo)

**Avaliação**  
Avaliação 1 = Prova sem consulta  
Avaliação 2 = Prova sem consulta  
Avaliação 3 = (Participação + 2 x Trabalho) / 3  
 $Média das Provas = (Avaliação 1 + Avaliação 2) / 2$   
Caso  $Média das Provas \geq 4$  OU falta em Avaliação 1 OU falta em Avaliação 2:  
 $Média = (Avaliação1 + Avaliação2 + Avaliação3) / 3$   
Caso contrário:  
 $Média = Média das Provas$   
Obs.: Vale notar que o uso da nota da Avaliação 3 não é opcional para quem fica com  $Média das Provas \geq 4$ . Então, caso a nota da Avaliação 3 seja baixa, a Média será afetada mesmo que a Média das Provas seja alta.

**APROVADO**  
(Presença  $\geq 75\%$ ) E ( $Média \geq 6$ )

**VERIFICAÇÃO SUPLEMENTAR**  
(Presença  $\geq 75\%$ ) E ( $4 \leq Média < 6$ )  
Será aprovado na VS se tirar nota maior ou igual a 6.

**REPROVADO**  
Caso contrário

**Grupos**  
As atividades da Avaliação 3 serão feitas em grupos de 5 participantes, que devem ser constituídos na primeira semana de aula e ter a mesma formação até o final do curso. Entreguem por e-mail (assunto: Prog I - Grupo) o número da matrícula e o nome completo de cada participante do grupo.

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