

# 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 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



## Leonardo Gresta Paulino Murta

Associate Professor, IC/UFF  
D.Sc., COPPE/UFRJ, 2006  
M.Sc., COPPE/UFRJ, 2002  
B.Sc., IM/UFRJ, 1999



Home
Courses
2020.2
2020.1
Programação de Computadores
Programação Orientada a Objetos
2019.1
2018.2
2018.1
2017.2
2017.1
2016.2
2016.1
2015.2
2015.1
2014.2
2014.1

## 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 160/2020 e da Instrução de Serviço 15/2020, de ter até 30% de atividades síncronas e as demais assíncronas.

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

<http://www.ic.uff.br/~leomurta/courses/2020.1/prog.html>

# Sala Virtual

- 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
  - Toda quinta-feira, das 14h às 15h
- 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 a cada semana ou quinzena
  - Programa avaliado por execução
  - Programa avaliado por inspeção
  - Múltipla escolha
- Assíncronas
  - Ao menos 24 horas para entregar
- Individuais
  - Honestidade é uma virtude importante
  - Mecanismos de detecção de plágio



# Avaliação

- Nota final
  - Média aritmética simples das notas das avaliações
- Aprovado
  - Se *nota final*  $\geq 6$
- Em verificação suplementar
  - Se  $4 \leq \textit{nota final} < 6$
  - Será aprovado na verificação suplementar se *nota*  $\geq 6$
- Reprovado
  - Se *nota final*  $< 4$

# Ferramentas

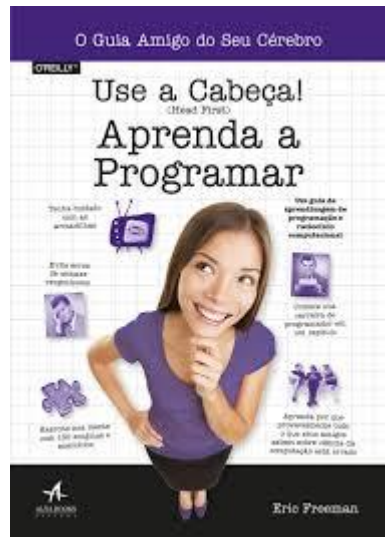


<https://www.python.org/downloads/>



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

# Bibliografia do curso

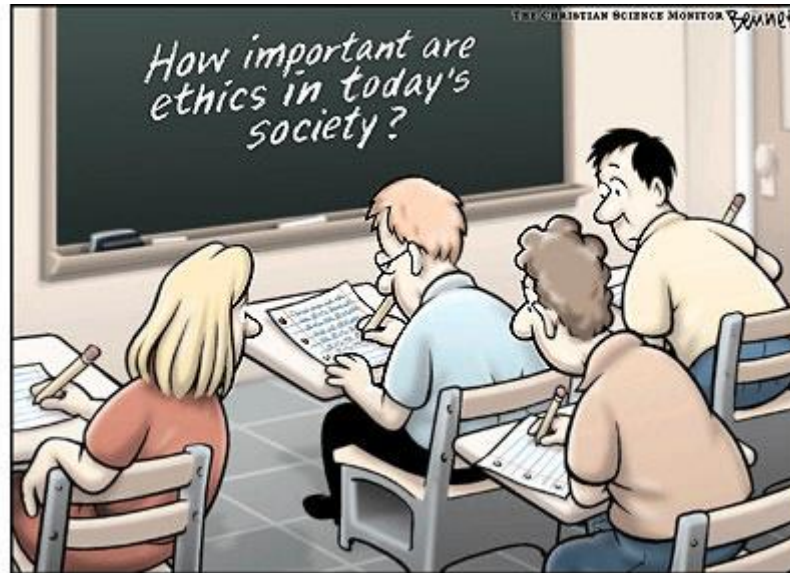


<https://docs.python.org/pt-br/3/tutorial/index.html>

# 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

